ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

16.1.95
Kč 24,-
38
Sk 30,-
DM 2,-

EXCALIBUR

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod

486 SX - 25 MHz / VL BUS *27.900,-*
486 DX - 40 MHz / VL BUS *28.900,-*
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS..... *28.900,-*
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS..... *31.300,-*
PENTIUM - 60 MHz / PCI *44.400,-*

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

2 LETÁ ZÁRUKA

upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + *2.500,-*
HD 340 MB ..... + *1.200,-*
HD 420 MB ..... + *2.000,-*
HD 540 MB ..... + *2.900,-*

CD-ROM Mitsumi tripple speed..... tel.
CD-ROM Mitsumi quattro speed..... + *6.900,-*
zvuková karta SOUND FX 16-bit ..... + *2.500,-*
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 ..... + *1.990,-*

VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: Prošek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 l. 723
DĚČÍN 3: DeCe Computer s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124
PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax : 040/394 619 **PÍSEK:** KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel: 0417/293 93 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89
ÚSTÍ NAD LABEM: Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

dopisy

S haluzí na karate

Čaute všichni ve spolek, právě začínám sedmý papír (doufám, že to konečně dopíšu - pokud možno bez chyb). Nechci začít frází: „Předem mého dopisu...“, nebo jiným poetickým vyprávěním o tom, že mě haluz mlátí po hlavě, tak jsem začal jinak.
Mě naštve dost málo věcí. Mezi ně patří třeba hnusný oběd ve škole, prohra se Slováky (toho jsem byl naštěstí zatím ušetřen - i když proti nim jinak nic nemám), nebo dopis Milého neznámého (spíš nemilého - gr/#$$!r) v čísle 35. Po přečtení mi zase stoupl adrenalin v krvi a bojovnou zahnal až souboj v International karate, jenom jsem litoval, že nemůžu trhat protivníky na kusy a házet jejich vnitřnosti divé zvěři.
Jelikož si také kupuji Score (Excalibur mám předplacený) musím uznat, že Andrew a Ice jsou sice třídy, ale kvůli tomu nezašlapu ostatní do bahna (ono, sami dva by se brzy omrzeli). Tomu tvorovi, který ten dopis napsal, bych doporučoval, aby až mu bude příště ťukat haluzka na okno, tak aby tím oknem raději proskočil (pokud možno zavřeným, a doufám, že bydlí výš, než ve třetím patře, včetně), než vyplivne myšlenky na papír.
Já za to nemůžu, mě takovéhle dopisy vždycky naštvou. A to, že jsem se neozval po čísle 31 (ten den jsem nechtěl jezdit ani státní hromadnou dopravou) zapříčinil pouze nedostatek času. Vždyť já vás, vy plnoletá děcka, mám všechny rád. Ať jste z Excaliburu nebo ze Score, já to nerozlišuju. Taky proč ? Všechno je to o počítačových hrách, a rád to čtu (i když mám jen Atari 800 XL), tak co.
A nakonec mám malou prosbičku: pište v textech více závorek (myslím tím ty, kdy zasahuje jiný redaktor nebo vydavatel) ()()()()()()()()()(zásah) (-ml-). Jo, a nutně potřebuji další informace o Maťovi. Už jsem ho začal shánět (ale v potravinářství ho nevedou).
Hodně prosmahnutých her! Wotar
P.S. Nemusíte mi odpovídat, ani nemusí být můj dopis otištěn. Ale udělá mi obrovskou radost, když někde najdu napsáno Wotar (třeba v IN / OUT)
P.P.S. Kdyby jste to náhodou! zveřejnili, napište mi, prosím, která hra nejlépe zpracovává Tolkienovu trilogii Pán prstenů. (Víte, je to pro mě taková bible).

Wotare, Wotare!
To jsem rád, že se někdo takový taky ozval! Snad to s námi není tak špatné. Někdo si myslí, že ho mlátí haluz, někdo se neholí, někdo se vyžívá v úvodnících, někdo hraje International Karate. Jsem rád, že jsi poznal kde něco (někomu) skřípe. Já sám se neholím a Int. Karate + je moje oblíbená odreagovačka. Ale například Viktor Čistič (jo to je ten božan co dělá Layout) se jeden den oholí a zejtra už má vousy 2 cm dlouhý! (ale kdež, 4 cm! -ml-) Závorky se ml už bojí dělat zejména proto, že jednou takhle začal psát závorku do mého článku a skončil ji vydáváním Levelu (komu se podaří tu nešťastnou závorku najít a opětovně ji uzávorkovat, vyhrává celoroční předplatné (Levelu) - JKL).
Tvůj poslední dotaz je jako obvykle nejtěžší. Ač jsem měl to štěstí, že pár her na téma Tolkienova Pána prstenů jsem shlédl, můžu Ti prozradit jen toliko: buď hra zachová věrně děj knihy, nebo se od ní diametrálně liší. Tak jako tak se nikdy nepodaří skloubit prvky příběhu a tvojí fantazie (čtenářovy), tak jako je tomu při četbě této podivuhodné knížky.
JKL ■

Ishar II

Vážená redakce, do ruky se mi dostala francouzská verze Ishar III. Jelikož neumím francouzsky a po několika hodinách se slovníkem v ruce mi došla trpělivost, musel jsem sáhnout po vašem návodu. Začal jsem hrát a všechno šlo v pohodě...
...až jsem došel do lesa, kde Zoltar a dívka opustili bandu. Následoval vstup do teleportu. Fudius mi dal druhý krystal. TEĎ PŘIJDE ZMĚNA: nechoďte zpět do lesa (nic byste tam nenašli), ale běžte vložit druhý krystal do stroje času. Po vložení krystalu se vraťte do města. Udělejte obrat o 180 stupňů a zpět do zimní krajiny, kde najdete kouzelný opasek (nasadit). Jděte na jih lesa, kde dostanete klíč. Prohlédněte si ženu, která na vás zakouzlí (kouzlo mi v podzemí nepomohlo!). Vylezte z lesa, obrat, vlezte do lesa, na jihu vzít kouzelný meč, dále už váš návod souhlasí.
A teď to hlavní, kvůli čemu jsem se rozhodl vám napsat.
Stále ještě nevíte, čím vyplnit nebo co naházet do vysklených oken v druhém podzemí? Netrapte se as čtěte dál. Je to jednoduché.
Do oken naházejte všechny zbraně a helmy. Brnění a štíty si můžete nechat. Nyní jděte do chodby, kde ještě před chvílí létaly zabijácké šípy. Slibuji, že teď už žádný šíp nepotkáte. Kouzelníka nahoře zničte kouzelníkem ze své bandy. Máte ho přeci, ne?
S pozdravem **Rosťa z Teplic.**

Vřelé díky, Rosťo.
Někdy se stane, že když chce člověk mít něco brzo, tak to taky podle toho vypadá. Návod na Ishara III nejspíš spadá do této kategorie „rychlovek“ a tak ještě jednou děkuji za upozornění a co víc i za opravu.
JKL ■

Basic - jazyk pro náročné?

Vážená redakce Excaliburu, úvodem dopisu bych vám chtěl říci, že děláte opravdu skvělý časopis a je radostí ho číst. Já sám ho čtu nejméně dvakrát. Ale nyní k věci.
Chtěl bych si koupit A1200 a zajímalo by mě:
1. Má A1200 operační systém, ve kterém se můžu volně pohybovat a vybírat soubory atp.?
2. Je A1200 vhodná nejen k hraní her, ale i k jiným věcem, např. k vedení účetnictví, programování atd.?
3. Je na A1200 nahrán nějaký programovací jazyk? Např.BASIC, FOXPRO, nebo něco takového.
Jestliže ne, dají se programovací jazyky někde sehnat, popřípadě kde?
No a to by bylo asi tak vše.
P.S. Nedal by se Excalibur rozšířit, alespoň o pár stránek?
Za případné odpovědi děkuje **Rostislav Zdeněk.** Díky

ad 1 - A1200, jako ostatně všechny Amigy, má jednak základní operační systém, jako třeba MS-DOS, tedy pro práci se zařízeními, disky, atd. na na různých úrovních, a pak obsahuje grafické uživatelské rozhraní (GUI), Workbench. Ovšem na rozdíl od MS-DOSu je operační systém lépe vyřešen a navíc je plně multitaskový. Takže odpověď zní ano. Je už na tobě, jestli budeš pracovat ve Workbenchi nebo v nějakém diskovém manažeru (např. v Directory Opusu).
ad 2 - samozřejmě, Amiga je počítač jako každý jiný, existuje na ni v podstatě vše, co znáš z jiných počítačů. Programy produkují jiní výrobci, mají odlišný vzhled, ale poskytnou Ti totéž, co programy téže třídy na PC nebo Macintoshi. Jinak je Amiga spíše multimediálně zaměřený počítač.
ad 3 - přímo jen Amiga BASIC, jinak platí totéž, co pro bod 2. Lze sehnat celou škálu programovacích jazyků, od BASICu, Pascalu, C, C++ až po Modulu nebo Prolog. Jazyky jsou většinou shareware, pokud ale chceš dělat něco kvalitnějšího, musíš si sehnat komerční produkt. P.S. asi...
WotaN ■

UFO

Milá pařanská redakce. Po shlédnutí č. 26 a č. 30 jsme se rozhodli, že vám napíšeme a zeptáme se na dvě otázky.
1. Chtěli bychom vědět, proč jste v Ex. 26 dali hře Dracula Unleashed 98% a v Ex. 30 jste ji dali jen 85%. Prosíme za objasnění.
2. Dále jsme se chtěli zeptat, jak máme ve hře UFO enemy unknown získat hmotu Elerium 115. Naše vesmírné lodě pořád tankují. Ale bohužel nemají co. doufáme, že tento dopis otisknete a odpovíte.

obsah

RUBRIKY

DOPISY 3
OBSAH 3
PREVIEW: STAR WARS - DARK FORCES ... 5
KALEIDOSKOP 6
MAGAZIN: WILD BLUE YONDER 7
PLAKÁT 18-19

RECENZE

AEGIS - GUARDIAN OF THE FLEET 22
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT 12
CYBER ASSAULT 23
DREAMWEB 14
HOMEY THE CLOWN 21
INFERNO 8
JAZZ JACKRABBIT 25
KLONDIKE 3.0 9
MAD DOG II 10
PREMIER MANAGER 3 15
ROAD RASH 28
SUPERHERO - LEAGUE OF HOBOKEN . 16
THE CLUE 26
THE GRANDEST FLEET 24
WHO KILLED SAM RUPERT? 13
WRATH OF THE GODS 11

NÁVODY

CLOUDS OF XEEN 30
TIPY A TRIKY: CHEATY 17

INZERCE

AMIGA INFO 29
GAMES WORLD 20, 29
JRC 35
PROCA 2
VOCHOZKA TRADING 29

In

WotaN to má za pár
Level stále 0
Silvestr
Introvertní Out
ujelo mi metro

Out

Ten pár je víc než dva
Level stále 0
Náledí!
ml se nemůže zbláznit
V šest ráno jede další

PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYJDE 1. LEDNA

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).
REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok).
PŘISPĚVOVATELÉ: Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T), Michal Franček (Mrkvoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarz (Alli).
ADRESA REDAKCE: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.
SLOVENSKÁ REPUBLIKA: Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94.
PŘEDPLATNÉ PRO SR: L.K.Permanent, tel.: 07/289053

COPYRIGHT© Popular Computer Publishing, 1994. Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Ceny inzerce v Excaliburu

Celá strana color *(210 x 297 mm)* **20.625 Kč !!!**
Slevy až 20%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.
Na vyžádání zašleme Souhrn informací pro inzerenty
Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

Kde sehnat starší čísla?

ALFA COMPUTER, 28. října 243, Ostrava
ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě
ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602, Martinská 5, Praha 1
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň

Předplatné - samé výhody:

- **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích
- **zasílání** ve speciální modré fólii
- **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného
- **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství
- **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla *
- **avizo** - včas Vám nabídneme prodloužení předplatného na další čísla
- **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace
- **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **
- **levnější Excalibur** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč
- **Excalibur i pro čtenáře ze Slovenska**

Předplatné na Slovensku je: Excalibur 30 Sk, Level 40 Sk. **Návod:** Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č.4, 834 14 Bratislava 34.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Připočtete 10 Sk na bankovní převod a zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/28 90 53.**

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání

** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobírky; u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědna za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazků firmy Games World.

P.S. Životně důležité!!!
Tak čau a pařte dál!
ICE a **Pí Tí** (čti Pí Tý)

ad 1 - Za chybu se velmi omlouváme, došlo k ní pravděpodobně vinou nějakého nekompetentního člověka, inu všichni jsme lidé (i ty, Beaste...).
ad 2 - Elerium 115 je základní surovinou technologického řetězce Ufounů. Jako takové se využívá v surové formě jako pohonné hmoty lodí, tudíž po sestřelení ufa ho získáte prostým splněním mise (více eleria lze získat tím, že necháte ufo pokojně přistát a pak na něj na zemi zaútočíte).

MUDDOK ■

Pariak

Nazdar „Pařani"! V prvom rade sa chcem ospravedlniť za ručné akoby písmo. Máme chémiu, práve som dočítal Ex 35 a nemám čo robiť. Asi preto píšem. Táák, časopis je čím dál lepší !? Nechcem nejako vychvalovať, ale musím povedať, že je proste „cool". Nóo, ale tie obálky (Ex 34,35 - Želízko) sú fakt blbé. Nechcem nikoho uraziť, ale sú fakt blbé. Nahoďte tam radšej nejaký poriadny obrázok z originálky. Chcel by som ešte špeciálne pozdraviť Lewisa... Čo? Ja? Aká bola otázka? ...ech, práve ma vyvolala profesorka, vraj sa nesústredím! Kde som to skončil? Aha. Tak čau Lewisi!! Lewis - najlepší recenzent. Á JKL a ml sú tam tiež? Tak im želám to najlepšie. Ostatným tiež. Ešte zopár otázok: 1. Bude Excalibur štátnym časopisom? Lebo ak áno, tak zorganizujem ďalšiu nežnú revolúciu. Človeka vie taká vec poriadne nas..ť. 2. Dá sa hra Robinson`s Requiem (A1200) porovnať s PC verziou? (Chcel by som si ju kúpiť.) 3. Dá sa na A1200 pripojiť harddisk z PC? 4. Ako? Tak to je všetko. Ešte Vám posielam kresbu (autoportrét) zhnitého „pařana", ktorý práve vychádza zo svojho plesnivého doupěte, koupit si nový Excalibur. P.S. Portrét šéfredaktora pošlem nabudúce.
Bob

Ahoj na Slovensko.
Z posledních dopisů je jasně vidět jak má Excalibur blahodárný vliv na školní docházku. Všichni chodí do školy psát dopisy pro Excalibur! No nic aspoň bude hodně vzdělanců.
Jednotvárnost obálek nás dovedla k nápadu vyzkoušet si na Vás co s Vámi udělá sem tam nějaká jiná, třeba malovaná. Když se po tři čísla zdvihla hladina sebevrahů mezi mládeží jen o 25 %, řekli jsme si, že je to snad ok. Ale jak vidno asi se vrátíme ke starému způsobu. Teď k otázkám. 1) Ochranná známka Excalibur zatím nemá majitele, ale předseda představenstva oné a.s. se za jednání ředitele omluvil a slíbil, že pokud bude Excalibur existovat, nebude a.s. ochrannou známku používat. Omluvu přijímám a děkuji za ni, neboť omluvit se, to není tak jednoduché a ne každý to unese. Ředitel oné a.s. ani vláda ČR se zatím neomluvili. Tak nevím. Další něžná revoluce? No počkejte, ještě to nemáme domluvený! -ml- 2) V tomto případě se jedná o hru jejíž zpracování se na Amigu příliš nepovedlo (existuje verze AGA i ECS). Tam kde je na PC krajina kompletně texturovaná, je na amize jen pár palem a trojúhelníkovitých kopců. Přesto znám pár lidí, kteří si rádi „Robinsona" na A1200 či A500 rádi zahrají (asi neviděli verzi na PC). 3) IDE harddisk běžně používaný pro PC se dá připojit na A1200 pomocí redukce z konektoru 3.5„ na 2.5". Doporučuji přenechat řešení nějaké odborné prodejně na Amigy v místě bydliště. Za obrázek děkujeme, ale ten portrét šéfredaktora, snad ani neposílej. Někdo z redakce by ho totiž mohl poznat a od toho k lynčování není nikdy daleko.

JKL ■

Chci Dooma!

Vážená redakce Excaliburu!

Chtěl bych počítač s disket. jednotkou, monitorem (případně i myší), ale bez tiskárny, aby se na něm dala hrát i hra Doom. Prosím odpovězte co nejrychleji. Děkuji. Váš oddaný čtenář **Petr.**

Tak předně, Petře. Tvůj kýžený počítač musí mít, spíš než myš, harddisk, bez kterého si Dooma určitě nezahraješ. Počítač PC se dnes prodává téměř výhradně s harddiskem od 100 MB nahoru. Nejlevnější 486 i s monitorem stojí kolem 35 000 Kč. Seženeš i levnější minimum 386 DX kolem 20 000. Důležité je aby tvůj PC měl 4 MB RAM. Doufám, že si už brzo ulevíš a Doom zapaříš. Stejně tak po roce až desíti zjistíš, že už to není ono.

JKL ■

Předplatné

Nazdar Excaliburo tvůrci. Předem vás všechny zdravím Ahóój! a přeju hodně úspěchů při práci na Excaliburu. Teď bych se chtěl na něco zeptat. Znáte to, plno starostí a hlava děravá. Před časem jsem si předplatil Excalibur a teď nevím, do kterého čísla (mělo by to být kolem 40) a jestli mě na předplatném chybí nebo přebývají nějaké peníze. Potřebuji to vědět, protože si chci předplatit další čísla a nechci abych měl něco dvakrát, nebo aby mi něco chybělo. Předem děkuji. **Tomáš Horák.**

Skoro ses trefil. Je to 49 včetně. Ale jen tak mezi náma. Skoro všechny časopisy jdou nahoru, některé dokonce stojí 36 Kč, ale Excalibur si cenu drží. Takže i ty to máš jako předplatitel za 18 Kč. Místo zdražování jsme naopak přidali některé vylepšení, jako je např. průsvitný obal (pro předplatitele modrý), tvrdší obálka, korespondenční lístek pro snadnější předplatné, přesné termíny vycházení (viz plakát s vyznačenými dny vycházení), 100 hodinová záruka čerstvosti pro předplatitele, slevy u firmy Games World, trochu vylepšený design, nové a velice dobré autory jako je např. Muddok, a také překvapení, které se však nechváme do dalších čísel. V případě nejasností volejte, prosím, na pražské telefonní číslo: 667 123 15 mezi osmou hodinou ranní a čtvrtou odpolední, kde se určitě všechno dovíte.

JKL + -ML- ■

Prosím, veškeré dotazy typu: kolik to stojí, kde sehnat, konzultujte nejdříve s Excaliburem tj. přečtěte si všechny inzeráty! Veškeré objednávky čehokoli jiného než je Excalibur zasílejte našim inzerentům.

A teď nashledanou. (To už je zase ráno?) Doufáme, že jste všichni dostali k vánocům nový počítač. Mnoho úspěchů do nového roku a hlavně spousty dohraných her přeje

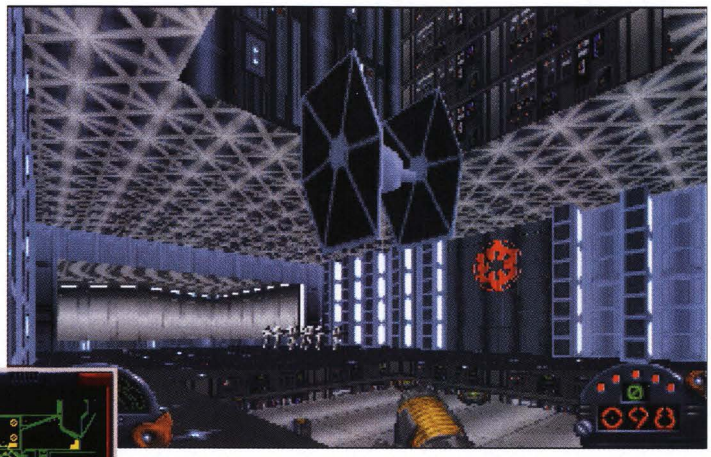
REDAKCE ■

LucasArts, 1994

Star Wars - Dark Forces

Star Wars fanouškové na celém světě se jen třesou na první film z nové trilogie. A protože do roku 1998 je cesta dlouhá, udržuje je Lucasfilm při životě novými knížkami, comicsy, nebo připravovanou reedicí originálních Hvězdných válek s mnoha novými scénami - Star Wars Special Edition, která přijde do kin v roce 1997. Nás, počítačové maniaky, transfůzují Lucasáci produkty jako Rebel Assault, X-Wing (plus B-Wing a Imperial Pursuit), Tie Fighter a nyní přicházejí s Dark Forces.

Nejprve se podívejme do zákulisí. Produkční tým pracoval jen na náčrtu hry celé tři měsíce. První trable, na které narazili, byla nutnost najít vlastní hnací sílu hry. Původní idea byla dovést plány princezně Leie a na konci hry se pokochat explodující Hvězdou smrti. Programátoři ale rychle usoudili, že hráče by asi moc nebavilo pachtit se hodiny za něčím, co už stokrát viděl v kině, na kazetě, v comicsu, nebo i v několika jiných hrách.



Proto přišli s nápadem Dark Forces (dále jen DF). Na nich pak celý projekt založili. Tušili ale, že právě DF jim přinesou nejvíce potíží. Tušili správně. Když předložili návrhy George Lucasovi dostalo se jim zásadního odmítnutí původních náčrtů vojáků DF, které byly inspirovány japonskými válečnými kresbičkami. Všechny skici se museli předělávat. To byl ale jen začátek všech trablů. DF jsou 3D hrou v Doomovském zobrazení. Doom je ale založen na hektolitrech krve, ustřelených mozcích apod. To se pochopitelně nehodilo pro standart Hvězdných válek a tak bylo nutno najít jiný prvek, který by DF učinil stejně, nebo ještě lépe hratelnými. Proto byla vytvořena skutečně pevná dějová linie s mnoha překvapeními. Navíc ještě využili autoři faktu, že hra pojede jenom na CD a kostkovanou grafiku Dooma nahradili pěkně uhlazenými strukturami. Ty pak ještě okořenili možností pohledů nahoru i dolů a novým pomocným panelem. Místo Doomovského spodního řádku tu jsou dva půlkruhy na obou stranách obrazovky. Velmi rychle si hráč navykne sledovat je podvědomě a nemusí k nim neustále shlížet, jako v Doomovi. Přibyly i nové zbraně, jako laserové pistole skutečně střílející paprsky apod. Krve si ale hráči v každém případě moc neužijí.

A jaká je story hry? Ačkoliv se časově odehrává paralelně s událostmi prvního filmu SW, přímo s nimi nekoliduje. Hráč se vtělí do postavy rebelského agenta Kyle Katarna, který musí získat plány Hvězdy smrti. Pokud si vzpomínáte, že právě kolem těchto plánů se točil celý první film SW, pak už začínáte být v obraze. Kyle Katarn pronikne na Star Destroyer Avenger, který plány převáží. Cestou za nimi se Kyle dozvídá, že Imperium pracuje na projektu mechanických vojáků - vojáků Dark Forces. DF jsou hrozbou rebelům. Kylův nový úkol tedy zní - odhalit lokaci továrny, která vyrábí vojáky DF, proniknout do ní, zlikvidovat ji a s ní i veteána Imperia - admirála Mon Mohca (slovní paralela s rebelskou šéfovou Mon Monthmou), který projekt vede.

Ve hře potká hráč mnoho známých postav. Uvidí se s princeznou Leiou, podebatí s váženou Mon Monthmou, Darth Vaderem a dokonce přelstí Bobu Fetta a tlustého hlemýždě Jabbu the Hutt. Hlavními terči pak budou oblíbení bílí vojáci stormtroopers. Jako kdyby toho bylo málo, mohli programátoři vytvořit i mnoho úplně nových světů. Je tu tajná rebelská základna na Agamaru, nebo nepříjemné doly v Gramasu, kde se těží kovy pro továrnu DF. Aby navázali na kontinuitu děl čerpajících ze SW, použili autoři i některé lokace známé z překrásných comicsů Dark Empire 1 a 2 (Temné Impérium1 a 2) - Imperiální město na Coruscantu, nebo vesmírnou stanici na měsíci Nar Shaddaa.

Dark Forces budou na IBM PC CD-ROM a v plánu jsou konverze i pro další CD-ROM formáty (na trhu patrně během roku 1995).

KAT

kaleidoskop

● Protože jsem posledně začínali bonbónkem, dnes to rozjedeme karamelkou. Vzpomínáte si ještě na film Demolition Man se Silvestrem Stallone? Nedlouho po tom co (asi před rokem) přišel do kin, roznesla se cyber světem zpráva, že se připravuje absolutně špičková hra právě na motivy tohoto thrilleru. Od té doby uplynulo mnoho vody. Viděli jsme pár hezkých fotografií, shlédli několik záběrů z natáčení scén pro hru, ale jinak ticho po pěšině. Tento měsíc se hra konečně objevila a potěšeni jí budou hlavně majitelé 3DO, případně ti, kteří jsou jejich blízkými přáteli. Zatím my není známo, že by se chystala konverze na jiný formát (za chvíli pochopíte proč), ale pevně věřím v PC CD ROM.
A jak hra vypadá? Je to takový předělaný Terminator 2, říznutý Terminatorem 2 - Arcade Game a doplněný hranými sekvencemi. Ty jsou přímo převzaty z filmu a na 3DO se přehrávají vcelku plynule. Doplňují průběžně celou hru spojujíce jednotlivé akční momenty do uceleného příběhu. Ačkoliv pro natočení pohybů postav během hry nebyli přizváni ani Snippes, ani Stallone, mají postavičky jejich tváře (narozdíl například od Total Recall, nebo už zmíněného Terminatora 2 apod. Souvisí to s většími platbami za práva.), takže se hráč může do hrdiny dost dobře vžít. Pokusím se vám jen namátkou popsat dva typy akčních sekvencí. Předně je tu normální mlátička ala Mortal Kombat. Stallone bije Snippese a naopak. Pohyby jsou plynulé a od podlahy se zvedají plameny. Právě ty celou sekvenci oživují a vytvářejí moc dobrou atmosféru. Zde jsou vidět přednosti 3DO oproti například Amize. Dalším typem je jak jsem se již zmínil střílečka z vlastního pohledu. Hráč ovládá zaměřovač a pálí po čem se dá. Sem tam někdo někde vykoukne, přes obrazovku občas přeběhne chlapík apod. Vcelku normální nápad opět oživují efekty jako jsou zde kupříkladu otáčející se reflektory vrhající sloupy bílého světla na oblohu v pozadí. Takže z megalomanského projektu se nám vyklubala - no posuďte to sami. ● Už jste někdy v kině poslouchali cédéčko? U nás asi dost těžko, ale pokud jste seděli v kině v Americe, možná jste o tom ani nevěděli, ale hudba, zvuky i dialogy se na vás neřinuly z filmového pásu, ale z malého kompaktu.
V současné době totiž probíhá v USA taktická válka mezi několika zvukovými systémy. Dolby SR, kterým se chlubí i některá „vyspělá" kina u nás dostal nové konkurenty. Jsou jimi DTS a SDDS. Zatímco Dolby má zvuk umístěn na filmu mezi otvory vedle okének, SDDS japonských Sony ho umístí na samotné okraje filmu. DTS (Digital Theatre System) naproti tomu používá zvláštní CD Disk. Rozdíly jsou nejenom v kvalitě, ale také v ceně. Zatímco DTS stojí jedno kino okolo $6.000 (asi 169.000 Kč), Dolby přijde na $10.000 (asi 282.000 Kč) a SDDS dokonce stojí necelých $17.000 (asi 480.000 Kč). Od doby, kdy se za projekt DTS postavil Steven Spielberg, rozšířil se tento nový systém do tří tisíc kinosálů!!! Letos ho používali i takové filmy jako „Forrest Gump", „Pravdivé lži"(True Lies), „Flinstoneovi", nebo nový trhák s Harrisonem Fordem „Jasné nebezpečí" (Clear and Present Danger). A tak možná není daleko doba, kdy bude promítač i u nás dostávat ke kopii filmu jedno malé CD (už si živě představuji, jak ti naši chytráci pustí k jednomu filmu CD z jiného filmu, to zas bude sranda!!!).
● Polovina listopadu 1995 přinesla všem odpůrcům Microsoftu radostnou zprávu. Microsoft goes On-Line! Ano, to, co se dalo čekat už dávno se konečně stalo. V rámci svého projektu informační dálnice budoucnosti vybudoval Bill Gates vlastní informační síť Microsoftu. Microsoft Network je právě v závěrečných stádiích testování a do provozu by měl být uveden již velmi brzy. K dispozici bude ve třiceti jedna zemích a to ve dvaceti různých jazycích! Microsoft Network bude navíc součástí nových Windows - Windows 95! Bill Gates to oznámil na právě probíhajícím Comdexu, počítačové výstavě v Las Vegas, USA. ● Jako kdyby IBM tušila vychytralý krok svého soupeře, zabudovala do svého nového operačního systému takzvaný Internet Access, jehož název snad není třeba překládat. To zase budou účty za telefon, ach jo! ● Situace s HDTV (High Definition TeleVision) okolo které byl před několika roky ohromný boom není právě příjemná pro všechny, kdo se na ní těšili. Aby ji mohly úspěšněji prosazovat musely se dokonce některé firmy (AT&T, General Instrument,...) sdružit. Vytvořili tzv. Digital HDTV Grand Alliance (Grand Alliance? To mi podezřele připomíná Star Wars). Uvidíme, do jaké míry bude jejich společné úsilí úspěšné. ● Je zvláštní jak některé země, které jsou v našem povědomí zafixované jako vývojově daleko za námi předhánějí dobu. V Izraeli se bude koncem listopadu zkušebně startovat projekt multimediálních služeb poskytovaných přes kabelovou televizi. Tak co ty nato Premiéro, co ty nato Cable (nebo Kable?) Pluse??? ● Název SiteLink vám si nebude neznámý. Jedná se o síť heren virtuální reality. Jednotlivá centra jsou navzájem propojená a tak se může hráč v jednom městě utkat s hráčem v druhém městě. Podívejme se na rozvoj projektu. Idea SiteLinku přišla od počítačového šílence J. Weismanna, který našel morální i finanční podporu u Disney Company. Ve Spojených státech je zatím pět takových center (Chicago, Las Vegas, Dallas,..) a velmi brzy by se měla otevřít dvě další (jedno z nich bude v Hollywoodu, Los Angeles). SiteLink chce expandovat také za oceán. Plánuje se velmi brzké otevření SiteLink center v Sidney, v Austrálii a dokonce i v Anglii, v Londýně. Tak mne napadá, jak dlouho to trvá autobusem do Londýna? ● Nepříjemná zpráva pro puritány. Mezi nejprodávanější tituly na PC CD-ROM patří bezkonkurenčně takzvané „hry pro dospělé". Tituly jako „Legends of Porn 1 a 2", nebo „The Interactive Adventures of Seymore Butts" překonávají v prodejnosti hry proslavených profesionálních týmů. Odborníci tuto situaci přirovnávají k osmdesátým létům, kdy právě filmy pro dospělé napomohly rozšíření, tehdy nového, videa. Málokdo také ví, že prvním CD filmem nebylo „Hard Day's Night" od Beatles, ale úchylný titulek „House of Dreams".
● A když jsme už u filmů na PC CD-ROM, dobře si zapamatujte název Quick Time! Quick Time je totiž název systému, který dovoluje playback videosignálu na monitoru vašeho PC. ● Graphix Zone je firma, která se patrně v budoucnu zaměří na cédéčka s hudební tématikou. Jejich nový titul se jmenuje „Prince Interactive" (pro detailisty je to „ten symbol " Interactive). Majitelé PC a Maca se zde mohou dosytosti nabažit zpěvákovy hudby. Hra je nacpaná padesáti dvěma minutami písniček a pro fanoušky je cenná hlavně skladbou „Interactive", která byla složena speciálně pro tento titul. Pokud máte hudební sluch, můžete si vychutnat různé variace na Princovy skladby a nebo si je po svém přemixovat. Můžete také spustit jen některý určitý nástroj v té které skladbě. To ale zdaleka není všechno. CD je napěchováno i třemi kompletními videoklipy (je tu celkem třicet minut animací). To ale ještě stále není všechno. To nejlepší jsem si já, filuta, nechal na konec. „Prince Interactive" totiž není jen hudební lahůdka, ale i (údajně) velice dobrá hra, která by měla zaujmout i Princovy zapřísáhlé odpůrce (no nevím, nevím). Celé se to svým hracím systémem dost podobá „Mystu". Hráč se dostane do Princova domu, kde se prochází a řeší různé hádanky. S postupem času se mu otevírají další prostory, jako je nahrávací studio apod. Výrobce hru komentuje jako puzzle adventure. ● ATARI V poslední době se nevěnovala ST patřičná pozornost, jakou si tento počítač (on je to opravdu počítač !) zaslouží a já se budu snažit (díky bohu nejen já) tuto „informační mezeru" vyplnit.
Spousta pařanů a pařánků prodává svá STočka, protože si myslí, že je vše ztraceno. Né, že by byl opak pravdou, ale tak zlé to rozhodně není. Jak asi každý ví, užitkových programů je na ST dostatek, ale s hrami je to horší. Toto vše je též práce STformatu a STuseru, které recenzovaly jen staré hry a pak si každý myslí, že nic nového již není. Myslím si, že i redakce STformatu,STuseru ap. to asi již pochopila, protože současné Screenplaye již vypadají mnohem lépe než na konci prázdnin (STformat X.11.94, STuser X.11.94). Dříve dělalo hry spousta firem, ale dnes ? Dnes je to horší, už je jen pár věrných firem (a nových, kterých je více než starých), které se snaží ze všech sil.
No nic, pojďme se podívat, co těch pár věrných firem pro nás připravilo a připravuje. Nových her je relativně dost i když je polovina z nich shareware (bude u nich přítomna *), ale spousta lidí ani neví, že například Elite 2, Kingmaker, Cannon Fodder, Goal, Dog Fight a jiné existují na ST. Ale teď už opravdu k „novinkám". Úplně nového, ale i staršího se na ST objevilo: Zero-5 na Falcona a STe od Caspain soft, Rock'n'roll clams též od Caspain soft, Ishar 3 a Robinsons Requiem od Silmarils, Stardust od Bloodhouse, *Frantic, což je cool střílečka od ?, *Starball (pinball), Cyberspace od Empire, dál Campaing 2 mission disk též od Empire, International sensible soccer(Ex34), Final conflict a Merchant colony od Impression, *Cybernetix od Vision, Premier Manager 2 od Gremlin Graphics, Champion manager 2 od Domark, Hero (což je něco jako Flashback) od IDS, Formula 1 world championsship a Black sect od Lanhort (Maupity island 2), Obsession (super pinball na ST), Spehericial od Fusson desing a teď malý bonbónek pro příznivce Streetfightera2. Jistá firma se chystá konvertovat Mortal Kombat na vaše ST. Většinu těchto her najdete v příštích Excaliburech. A nyní k hot novinkám na Jaguara. Není pravdou jak mi říkali Haquel a Lewis, že Jaguar nebyl na ECTS '94. Byl (až na to, že pod stolem jsme ho nehledali) a Atari s ním přinesla na tento stroj několik novinek (nejen Atari) např. Theme Park, Syndicate, Rise of Robots, Tiny toons, Club drive, Doom (fakt), Recline Racing a další (her na Jaga bude dostatek). Mimochodem vás o věcech na Atari bude informovat (spíše uživ. prg. a hardware) nový občasník Alert, který vydává fy. JRC a u níž si časák můžete koupit, ale né, že přestanete kupovat Excalibur, víte kdo já jsem, já jsem Dracula a zrádce trestám dobrovolným odběrem krve!!! Už vás dále nebudu strašit a na závěr chci říci, že se můžete těšit na hry, které budou chodit na vašem ST a to dokonce ve větším rozsahu než dříve! (čerpáno z STuser X.10-11.94, Playtime X.11.94, STformat X.10-11.94 a STreview X.10-11.94)

KaT & Dracula ■

F-105

Republic F-105D Thunderchief all-weather strike fighter

Wild Blue Yonder

stories
specs
performance
cockpit
weapons
black box
scrapbook

Firmu Spectrum Holobyte není ani třeba představovat, a proto rovnou k věci. Po úspěšné řadě letec-kých simulátorů, mission disků a data disků se tato firma rozhodla, že stvoří dílko nenáročné na hráčovu zkušenost se simulátory a které bude samo provázet, upoutávat hráče minulostí, současností i nezávaznými plány do budoucna. Proto Spectrum Holobyte vstoupila jako producent firmy Digital Ranch a na základě jejích zkušeností se simulátory a zkušeností s multimédii a filmem firmy Digital Ranch, vzniká multimediální encyklopedie éry proudových letadel, Wild Blue Yonder.

Program je dodáván na CD a funguje pod Windows, a proto je jsou možnosti dosti ohraničeny výkonem tohoto systému. Tím nemíním uživatele nebo celý systém urážet, ale Windows ve spojení s mechanikou CD-ROM si klade opravdu vysoké nároky.

Encyklopedie si rozděluje celou slavnou éru na čtyři oddíly: Proudový věk, období války ve Vietnamu, válka v Perském zálivu a letadla zítřka. Každý oddíl obsahuje pět letadel. Od Messerschmittu Me-262, F-86 Sabre, přes revoluční letouny typu X-1, F-4 Phantom, A-4 Intruder, F-14 Tomcat, F-15 Eagle, F-16 Falcon, F-117 Stealth, MIG-29 Fulcrum, X-31, YF-22 Lightning II a další. Celkem tedy 20 do detailu rozebraných letadel. Každé přineslo něco nového, každé posunulo hranice letových možností dále. Mimo to jsou zde i další letadla a to v historickém úvodu, který je každého letadla. Hráč se dozví nejen podrobnosti o jednotlivých modelech, ale o i postupech výrobců, politickém pozadí válek a konfliktů ve spojení s výrobou letadel, o nových projektech, i slavných osobnostech z řad pilotů, konstruktérů politických osobností té které doby.

U každého letadla nejprve shlédnete krátkou animaci, která je jakési intro a u které si objasníte použití letounu. Je provázena mluveným slovem a obsahuje převážně informace typu rok výroby a čin, nebo vlastnost kterým se vepsalo do dějin. Posléze si můžete listovat stránkami plnými technických detailů, zbraní, nebo jen originálními mementy. U každého letadla jistě žádný hráč nezapomene „vlézt" do kokpitu a pořádně si prohlédnout všechny „budíky". Aby se zamezilo hádkám, který letoun je lepší, rychlejší, silnější, dostupnější, doletovější a vůbec nejlepší, mohou se zastánci přesvědčit o vlastnostech letounů nejen číselnými hodnotami, ale i pomocí srovnávacích grafů, kde jsou zaneseny hodnoty všech letounů v rámci každé doby. Vyslechnout si napínavý příběh pilota testera, který jako první překročil rychlost zvuku, Chuck Yeager a jeho Bell X-1 nebude jistě nezajímavé. U modernějších typů jsou dokonce záznamy z briefingů, testových letů nebo jen rozhovorů typu pilot-zem a to v angličtině i ruštině. Jako všude, i letadla neprovázejí jen štěstí a vítězné boje a nálety, každý typ má své obrázky i animace o zaznamenaných pádech, srážkách, tedy záznamy z černých skříněk.

Každý pododdíl je bohatě doplněn obrázky a zvukem. V závislosti na zvoleném období, hraje jiná hudba a i proslovy slavných osobností jsou jiné. Všechny audio prvky lze potlačit či zesílit přímo ve volbě Options. Např. V období Desert Storm vás George Bush přesvědčí o nutnosti potlačit iráckou agresi nebo jen tak kolem vás prosviští „tryskáč".

Poslechnete si i trháky skupiny Scorpions i Eltona Johna.

Neznáte-li jakýkoliv termín obsažený v textu, můžete si ho vyhledat buď v indexu nebo v glosáři, kde je pečlivě vysvětlen. Grafika je oddíl sám pro sebe. Autoři uváději přítomnost až 1000 fotografií, které si, vlastníte-li PostSctript - kompatibilní tiskárnu, můžete ihned vytisknout. Některé fotografie lze zvětšit až na celou obrazovku a následně vytisknout. Na CD je tolik místa, že si autoři mohli dovolit uložit od každý obrázek Hires a Lores, přičemž Hires je jen jen ve více barvách (formát JPEG). Pokud vám vaše Windows umožňují zobrazit více barev, než jen 256, uvidíte animace a fotografie téměř ve filmové kvalitě. Tento produkt nelze doporučit úplně každému, protože někoho simulátory vůbec nezajímají, nebo jim prostě nejdou, viď JKL? Respektive hrát si encyklopedii může každý, ale bavit bude jen některé.

Testováno na: 486 DX2/66, 4 MB, GUS. **Požadavky:** 386/33, 4 MB, Windows 3.1, myš, HDD 2 MB, SVGA. **Dop.:** 486 DX2/66, 8 MB, SVGA, SB komp., SVGA True Color. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Spectrum Holobyte/Digital Ranch, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** TJoker

TJOKER

Me 262

Messerschmitt Me 262A-1a Schwalbe jet fighter-bomber

stories
specs
performance
cockpit
weapons
black box
scrapbook

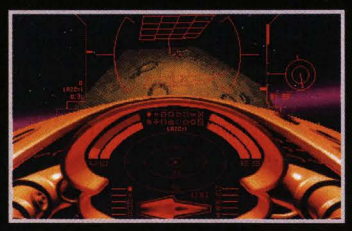
PC CD-ROM

Inferno

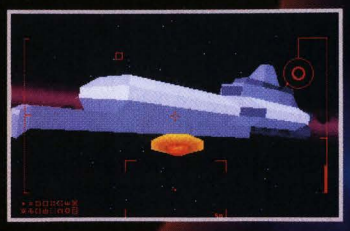
Po dlouhém očekávání je tady. A je to bomba. Z větší části přesně to, na co jsme tak dlouho čekali. Ke všemu poprvé s kvalitním českým manuálem. Odysea pokračuje.

Teplota se blíží absolutní nule. Ve vesmíru je prázdno. Vše je nesmírně vzdálené. Hvězdy chladně pohasínají a znovu se rozsvěcují v plné kráse, když je míjí pozemská civilní loď na své pravidelné cestě. Nekonečný klid náhle přeruší paprsky energie směřující k lodi. Bezbranná kosmická loď se stala terčem náhlého útoku neznámých korábů. Útok je veden rychle a nelítostně. Objevují se erupce energie a plynů tryskající z poničeného lidského stroje... Mezitím se daleko odtud raduje vládce Rexxonů nad uskutečněním svého plánu a připravuje se na další fázi, ve které by měla jeho rasa povstat a pomstit se lidem. Je zde jediná věc, jež mu kazí radost. Ale i ta zapadá do jeho dlouho připravovaného plánu. Lidé jsou slabí, ale mají svůj idol, mají svého hrdinu. Nepochybně ho vyšlou na průzkum k napadené civilní lodi a pak - pak bude lapen. I vyšle svého syna připravit past... Mezitím opět daleko odtud se hrdina hlásí na velitelství. Dovídá se o nebezpečné události a okamžitě startuje. Nalézt loď bylo dílem okamžiku. Za několik minut poté zachytil i slabé signály života. Zahájil přistávací manévr a bez potíží pronikl na palubu, kde jsou jen trosky a mrtví. Posléze došel i k místu původu signálů. V té chvíli past sklapla. Proti Rexxonům je každý člověk slámou ve větru se klátící. Po krátkém boji byl jat a předveden před vládce. Násilím mu byly do organismu vpraveny mutagenní chemikálie, jež ho mají změnit v nejsilnější zbraň proti lidstvu. Vlivem toxických látek se hrdina pozvolna mění v odporného Rexxona. V posledních záchvěvech vědomí nabyvší rexxonskou silou prorazí bariéru od okolního světa a vybaven hrůznou silou prchá ke své lodi. Účinek chemikálie se postupně ztrácí, ale on již vstupuje do své lodi a odlétá, aby spojil lidstvo k odporu proti rasistickým vetřelcům.

Tak, to by byl příběh na úvod. Celá hra by se vlastně dala nazvat kosmickým TFX (je také od stejné firmy). O TFX darmo mluvit, každý musí vědět, co je to za super simulátor. Po kontinuální stránce Inferno navazuje na výborný Epic, který byl dlouho nekorunovaným králem hvězdných simulátorů. S velkou radostí konstatuji, že bombastická hesla na krabici nelhala - je to opravdu jedna z nejlepších vesmírných střileček. Grafika je rychlá a obratná, neskutečné hromady detailů se vrší na obrazovce. V úzkých prostorách kosmických lodí, jakož i v nitru pozemských staveb, pocítíte záchvěvy klaustrofobické touhy dostat se zpět ven a nadýchat se čerstvého vzduchu (obrazně řečeno; ve stíhačce máte samozřejmě kyslíkový přístroj). Jestliže to ještě někomu nedošlo - hra je ultraskvělým simulátorem stíhačky



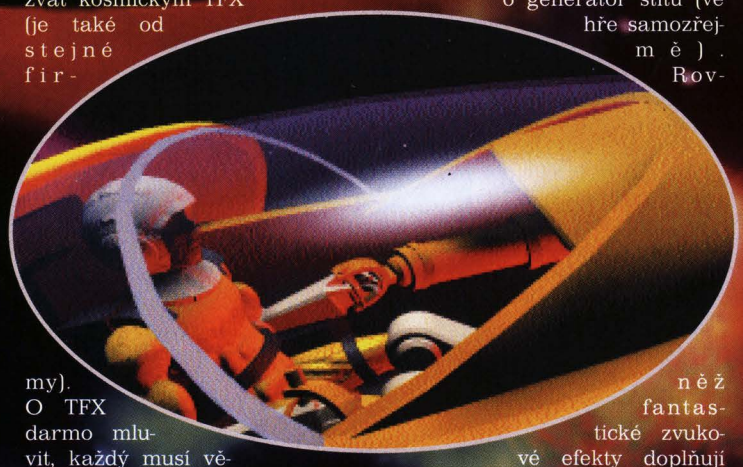
Inferno. Pokus o napodobení letových vlastností vyšel skvěle - ovládání je realistické (pravda, pohonné a zbraňové systémy popírají všechny fyzikální zákony), během odvážných manévrů mezi planetárními stavbami jsem uhýbal celým tělem až mi podjela kolečková židle a já se rozplácl o generátor štítů (ve hře samozřejmě). Rovněž fantastické zvukové efekty doplňují míru reálnosti na nejvyšší míru a činí hru velmi sugestivní. Do pozadí hraje ponuře perfektní hudba z CD disku, na kterém je (opravdu) celých sedmnáct skladeb. Došel jsem tak daleko, že jsem tento disk vsunul do normálního přehrávače a pouštěl si ho před spaním na uklidnění. Bohužel, zvládnout stíhač v akci je nejednoduché a než jsem se naučil přesně mířit laserem, uplynulo ve vaně mnoho vody. Další



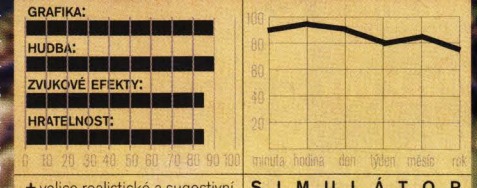
kámen úrazu je složitý navigační systém. Naštěstí je vše vyřešeno automatickým pilotem pro boj a pro navigaci. Naneštěstí, jejich používání snižuje známku za styl, což je známka, kterou dostáváte za úroveň a eleganci vaší mise. K dispozici jsou zde tři typy hry. Režijní sestřih - sledujete proud událostí, tak jak je sami určujete svými misemi. Ve druhé možnosti - Vývoji - sami určujete, jaké mise poletíte; pozor, na vašem rozhodnutí závisí celá bitva. Konečně posledním typem je Akce. Zde jde o krátké taktické souboje o planetu dle vašeho výběru. Tolik k dějí.

Jediné, co mi tak trochu schází, je komunikace se základnou nebo jinými stroji. Na rozdíl od Tie Fighterů a X-wingů zde do akce létáte sám. Celá hra je proložena skvělými animacemi a mluvenou řečí. Misí k zvládnutí je úctyhodně úchylné číslo, kolem sedmi set. Nevylučuje se možnost pobytu v psychiatrické léčebně pro duševně zaostalé, ještě než dohrajete polovinu misí. Tak si radši kupte čokoládu, sladké je dobré na nervy. Anebo si spíše kupte Inferno, kde zaručeně nervy ztratíte a podle přísloví „co tě nepálí nehas" ušetříte hromadu peněz za cukrovinky.

MUDDOK



INFERNO **93%**



+ velice realistické a sugestivní
+ manuál v češtině
+ skvělá grafika a mnoho animací
+ perfektní hudba a zvukové efekty

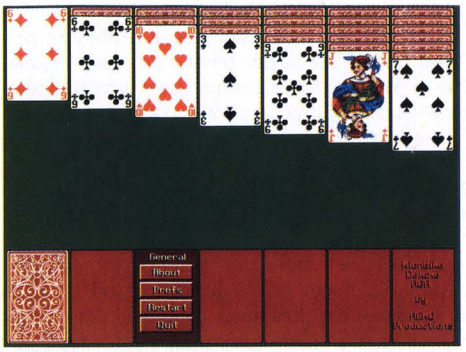
SIMULÁTOR

Inferno	93
Tie Fighter	89
X-Wing	70
Wing Commander Armada	65
Epic	45

Testováno na: 386 DX40, 4 MB RAM, SB 16, CD-ROM dblspd. **Požadavky:** 386 DX33, 4 MB RAM, 8 MB HD, CD-ROM sngspd. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Ocean, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Muddok.

AMIGA

Klondike 3.0

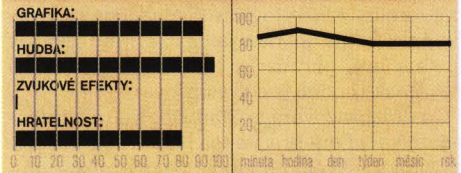


Hra Klondike je Amiga verzí známé karetní hry, zvané „Twin Peaks“ nebo „Cruel Solitaire“. To, co z ní učinilo předmět recenze, je hudební a hlavně grafické zpracování této jinak běžné hry, určené spíše pro odreagování, než pro potěchu oka a sluchu. Start hry i hru vlastní doprovází velice příjemná hudba, která perfektně podbarvuje její atmosféru. Hra využívá grafického režimu HAM-8 (pseudo 18bitová grafika) v rozlišení 640 x 512 bodů, což z ní činí perfektní podívanou. Další kapitolou jsou karty. Ty jsou zde řešeny jako obrázky 124 x 160 bodů (hra obsahuje 52 karet, takže definiční soubor karet má kolem 600 KB), takže co karta, to jiný obrázek! Navíc je možno sestavovat vlastní karetní sady, což této hře dává další rozměr, něco podobného jako WADy u DOOMa. Po objevení hry na scéně bylo možno sehnat pouze pár karetních sad. Cindy1: Cindy Crawford (netřeba představovat); Faces: obličeje modelek; Ironcard: obrázky z alb Iron Maiden; Sandman: nějaké to pošmourno; Hajimeboris, Pussycats, Woman: název jistě napoví. V současné době je už k mání kolem padesáti karetních sad, současná verze hry také umožňuje výběr z třiceti sad najednou, což by mělo každému nadšenci této hry stačit. Nová verze má navíc menu, ovládané myší, a rychlejší grafiku. Hra je typu shareware, lze ji sehnat na Aminetu (Internetovské servery, které obsahují Amiga-software, např. ftp.funet.fi nebo ftp.luth.se) v adresáři games/think, zde se také nachází další karetní sady. Většina sad koluje samozřejmě jen na BBS. Tuto hru vřele doporučuji každému AGA - amigistovi, karetnímu nadšenci zvláště.

OVLÁDÁNÍ HRY

Hráč se snaží poskládat na čtyři místa vpravo dole karty jedné barvy, a to vzestupně: A,1,2...10,J,Q,K. Přitom bere karty z hromádky vlevo dole nebo z několika vrchních hromádek, kde vidí jen první kartu (pokud tuto odstraní, objeví se další, až do vyčerpání zásob). Karty ve vrchních hromádkách je možno řadit sestupně tak, že je třeba dodržovat to, aby se střídaly karty černé a červené barvy (např. srdcovou 3 je možno dát pod křížovou nebo listovou 4). Touto operací je možno odkrývat vrchní hromádky a získávat tak další karty do hry a poté z těchto na přeskáčku seřazených karet doplňovat hlavní čtyři hromady. Hra končí, pokud naskládáte na spodní hromady vzestupně všechny karty ve všech barvách.

KLONDIKE 3.0 — 88%



+ grafika karet
+ hudba
+ množství sad
+ je to shareware
- ?

LOGICKÁ HŘÍČKA

Klondike 3	88
KLondike 2	80
Logical	70
Hoyle Classic Card Games	65
Solitaire	40

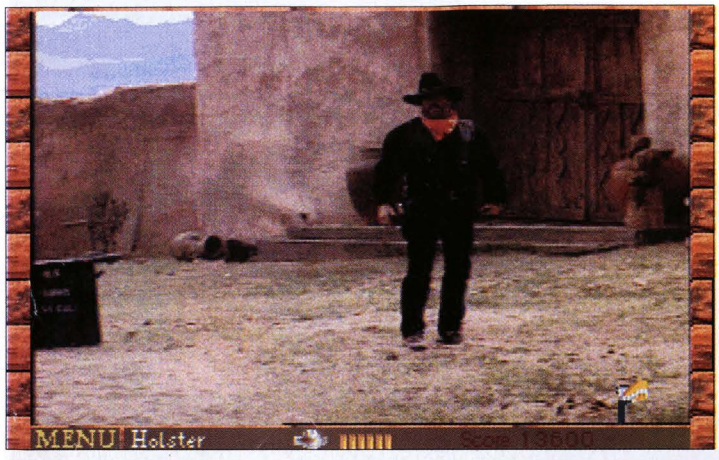
Testováno na: Amiga 1230/40, 6 MB RAM, HD214. **Požadavky:** AGA Amiga (A-1200, A-4000). **Existuje na:** AGA Amiga (A-1200, A-4000). **Výrobce:** REKO Productions, Nizozemsko (Shareware). **Testoval:** WotaN

WotaN

PC CD-ROM

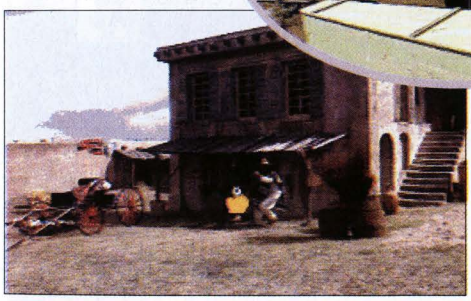
Mad Dog II - the Lost Gold

Cesta ke ztracenému zlatu je lemována stovkami banditů...



Pustina, kaktusy, rozeklaná údolí, divocí koně, dostavníky, městečka, saloony a železnice... Roztržitý profesor, půvabná dívka, věkem sešlý, leč moudrostí obdařený indiánský šaman a stovky banditů, indiánů a mexikánců s kolty proklatě nízko. A samozřejmě také ztracené zlato a Váš hrdina, který ho bude hledat s pomocí svých přátel. To všechno najdete v každé správné šestákové kovbojce. Nic z toho také nechybí v druhém dílu westernové střílečky Mad Dog.

Stejně jako rekvizity je nápaditý i děj Mad Doga II. To si takhle jednou klidně jedete dostavníkem, z nudy sestřelujete kuly po-



dél cesty, když tu náhle uprostřed pouště narazíte na stojící vůz. Před ním leží v prachu muž, jenž prostřílen cca. dvaceti šípy sípe už asi hodinu z posledních sil: „Oh, já nebohý již brzy zemřu, ale rád bych těsně před smrtí udělal dobrý skutek. Vím o obrovském pokladu. Najděte ho a opijte se na mou počest. Tady máte mapu." A za zvuku dramatické hudby Vám cpe do ruky podezřelý kus hadru. Život nebožáka se tím naplnil.

Náhle na Vás zpoza stojícího vozu začnou vyskakovat zlí bandité, kteří jako vychovaní gentlemani čekali až si to s umírajícím vyříkáte. Čtyři přesné rány a už odjíždíte do města vstříc dalším dobrodružstvím. Zpráva o mapě se ve městě asi rychle rozkřikla, neboť sotva přijedete, čeká na Vás dalších pět lumpů. A tak to jde stále dál; mění se pouze prostředí a kulisy: saloon, farma, skály, divočina, projíždějící vlak, indiánská vesnice... Celkem to dělá něco kolem sta vražd, jež ovšem v tomto případě nejsou vraždami, ale ukázkami Vašeho střeleckého umění. Pokud se prostřílíte až k pokladu (což je otázka asi hodiny v případě, že máte Mad Doga v ruce poprvé, a že hrajete na nejvyšší obtížnost) a začnete se radovat, je Vaše nadšení předčasné. Cestou do poklidné vesnice má nejprve několik pochybných existencí snahu přepadnout Váš vlak, posléze zjistíte, že vesnici mezitím obsadil Mad Dog se svými lidmi. Zde je nutno ocenit fantazii autorů, kteří namísto statického pozadí nechali kameru, aby se plynule otáčela a tak na Vás podlí mexikánci vylézají z různých úkrytů v celé vesnici. Vyřešit tento problém je záležitostí zhruba pětadvaceti velmi přesných výstřelů. No, a nakonec tu máme osobní souboj se samotným Mad Dogem. Na nejvyšší obtížnost je poměrně těžký a pokud budete stejně sveřepí jako já, vystačí Vám tak na dvacet minut rychlého klikání. Tím je příběh završen, rychlejší lumpové vyhráli nad těmi méně rychlými, což ti přeživší komentují, jako že dobro zvítězilo nad zlem.

Tolik snad k ději. Pokud máte dojem, že jste skrze předchozí řádky pocítili nějaký náznak ironie, je Váš dojem správný. Připadá mi, že děj i kulisy Mad Doga jsou zbytečně tuctové. Naproti tomu si nemyslím, že Mad Dog je špatná hra, při níž by se člověk nebavil. To ne. Ale rozhodně je co vylepšovat.

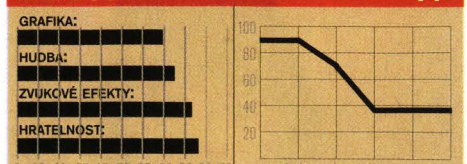
Co do zpracování je Mad Dog velmi profesionálně udělaná hra. Je to vlastně digitalizovaný film se skvělou hudbou, pěknými kostýmy, rekvizitami (po výtvarné stránce) a kulisami, slušnými hereckými výkony a kamerou (v měřítku počítačových her). Celkový dojem bohužel kazí schopnost PC zobrazovat full-motion video a zároveň pouštět z cédéčka zvukový doprovod. Přiznejme si, že PC má tuto schopnost jen ve velmi omezené míře. Nízké rozlišení, trhání, přerývání zvuků a nedostatečný počet snímků za vteřinu jsou příčinou toho, že digitalizovaným filmům (a hrám podobného druhu) pšenka na osobních počítačích ještě dlouho nepokvete. Iniciativu v tomto směru převezmou nejspíš domácí automaty.

Přes všechny výše jmenované zápory se při Mad Dogovi lze dobře bavit, i když je to vlastně pořád totéž. Na scénu, kterou pozorujete „vlastníma očima", vylézají zpoza možných i nemožných úkrytů nepřátelé. Váš jediný úkol je vystřelit první a přesně, což není zas takový problém, neboť padouši se na scéně objevují postupně. Pokud náhodou nemáte to štěstí (nebo se trefíte do bezbranného civilisty), objeví se funebrák s nějakou vtipnou poznámkou, počet životů klesne ze tří na dva a Vy můžete pokračovat. Občas je děj okořeněn nějakou změnou, například hned po vystřílení městečka se větví podle výběru parťáka, aby se před nalezením pokladu zase vrátil do jedné osy. Kromě toho Vás občas nějaký pobuda vyzve na souboj, anebo musíte namísto do bandity střílet do bedny prachu poblíž.

Poslední výtka se týká obtížnosti a s ní související „trvanlivosti" hry. Tři volitelné obtížnosti jsou trochu přepych, když je i na „hard" hra poměrně snadná. Rozdíl je vlastně jen v přesnosti s jakou musíte do nepřítele střelit, abyste ho zlikvidovali. Po hodině hraní však máte ruku s myší tak přesnou, že málokdy minete. Ocenil bych něco jako „extra-hard" level , kde by se Vám klepala ruka (kurzor s pistolí by nepředpovídatelně poskakoval) nebo něco v tom smyslu. Tedy celkově: Jak jsem se snažil naznačit, Mad Dog je vskutku docela dobrá střílečka na tři hodiny. Proto Vám doporučuji, abyste si ji šli někam vypůjčit.

HAQUEL P. TICKWA

MAD DOG II **71%**



+ hratelnost
+ filmová kvalita
- krátká trvanlivost
- kvalita zobrazení

A K Č N Í
Mad Dog II 71

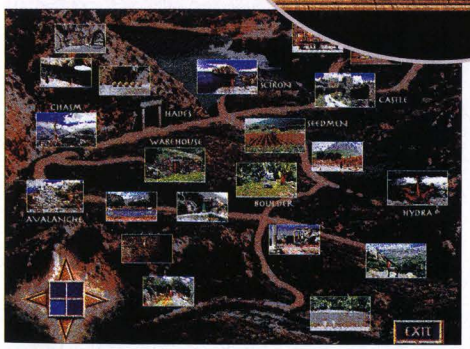
Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1MB, 2 x CD-ROM, SB16 ASP. **Požadavky:** 386 SX/16, CD-ROM, myš. **Doporučení:** 386 DX, 2 x CD-ROM, SB. **Existuje na:** PC CD-ROM, CD-I. **Výrobce, rok:** American Laser Games, 1994. **Zapůjčil:** Popron. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

PC CD-ROM

Wrath of the Gods

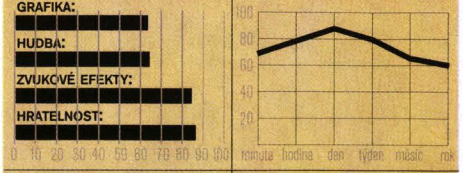
Kdo by nechtěl být tak moudrý jako Pallas Athena, silný jako Herkules, statečný jako Theseus či Perseus, být sličný jako Artemis, mít Achillovu patu a tak dále? Pravda, málokomu se to podaří, ale nezoufejte. Právě pro vás je připravena hra „Hněv Bohů".

Již od svého útlého mládí se nesmírně rád pitvám v řecké mytologii. Má první kniha, kterou jsem četl (kromě Kašpárka), se jmenovala „Řecké báje a pověsti". A tak při prvním pohledu na cédéčko „Wrath of the Gods" se okončetiny roztřásly a oblast žaludeční postihlo nepřirozené mravenčení. Celá hra je totiž založena na řecké mytologii. Je to patrně první adventure v dějinách, kde můžete procházet s Theseem podzemím Labyrintu, stát se Herkulem, Jasónem (nikoli Jasoněm) a dalšími. Když už budete opravdu v koncích, můžete vyzvat o radu Delfské orákulum, které vám nepochybně poradí. Také se můžete obrátit na Info. Tam se dovíte pozadí, na kterém se příběh odehrává. Například, jestliže se chcete utkat s Hydrou, zjistíte, že to byl Herkules, kdo s ní bojoval a porazil ji. Přirozeně, na vašich toulkách antickým Řeckem je velmi vhodné mít alespoň trochu přehled o mytologii Řeků. Neztratíte tak dlouhé hodiny hledáním pravdy. Jedním z řady dalších originálních nápadů je, že po smrti nekončíte, ale setkáte se s trojhlavým Kerberem, budete se toulat šedivými pustinami Hádu. Nebo můžete srkat nektar a pojídat božskou ambrozii na vrcholku Olympu. Další pěkně udělanou záležitostí je pohyb po mapě. Mapu netvoří souvislá plachta pokreslená symboly, nýbrž obdélníčky jednotlivých lokací, mezi nimiž se můžete pohybovat. Pokud jste zrovna v balíku a potřebujete se dostat rychle někam daleko, pak lze na některých místech využít kočárovou dopravní službu. Pravda, úplně zadarmo to není, ale je to rychlé. V každém případě je nesmírně příjemné vcítit se do kůže hrdiny a jít s ním krok za krokem, dobrem i zlem. Jak jsem nyní naznačil, „Wrath of the Gods" je hra, která vás vtáhne, dáte-li jí k tomu šanci. Nezáleží na tom, že grafika není až tak hvězdná a že o hudbě bych se také raději v širší míře nevyjadřoval. Nicméně skvělé jsou zvukové efekty, které perfektně dokreslují danou scénu. Když jsem naslouchal štěbetání ptáků a cvrkání cvrčků, zatoužil jsem po létě, po Slunci, po noci, která nezačíná okolo páté odpoledne, po zelené trávě a... (asi jsem se trochu zasnil). No, jak jsem již předeslal, grafika, ač SVGA 640 x 480 při 256 barvách, není nejhorší - byť hra chodí jen pod Windows. To také naznačuje, že bude trochu trhaná a pomalá. Na závěr bych rád jen řekl, že tato hra stojí za to. Že, pokud se zrovna neunudíte k smrti, než hrdina dojde na druhý konec obrazovky, se budete skvěle bavit. Že dohrát hru na plných 500 bodů bude problém. A tak nějak dál.



MUDDOK

WRATH OF THE GODS 77%



+ skvělá atmosféra
+ dobré zvukové efekty
+ srozumitelná mluvená angličtina
- špatná, pomalá a trhaná grafika

ADVENTURE

Myst	82
Wrath of the Gods	**77**
Labyrinth of time	75
Larry leisure suit VI	70
The Lord of the Rings	45

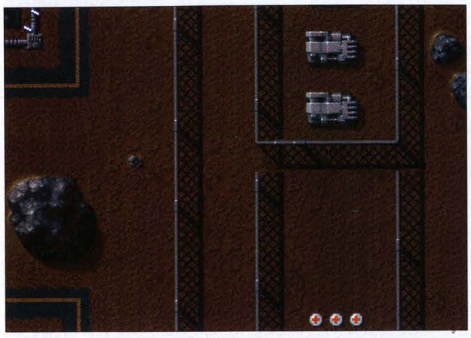
Testováno na: 386 DX40, 4 MB RAM, SB 16, CD-ROM dblspd, Windows 3.1. **Požadavky:** 386 SX25, 4 MB RAM, CD-ROM snglspd, Windows 3.1, myš. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Luminaria, 1994. **Zapůjčil:** Popron. **Testoval:** Muddok.

AMIGA, CD32

Alien Breed: Tower Assault

Ripleyová třetí setkání s vetřelci nepřežila a co vy? Překonáte ji?

Hornická kolonie na planetě Azarin 2E. Zdejší oblast je velmi bohatá na rudu zvanou Tellurinium, proto není divu, že i zde, stejně jako na stovkách jiných planet, byla vybudována tato kolonie. Těžba probíhá v pořádku, kolonie je bezpeč-

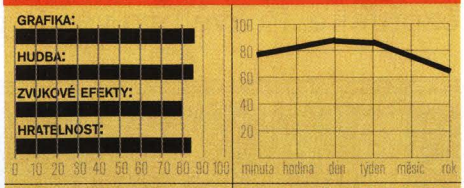


ně chráněna proti všem vnějším vlivům. Je vybavena tou nejmodernější technikou, zdá se, že nic nemůže narušit její poklidný život. Ale přeci je tam něco, s čím nikdo nepočítal. Síla stará tisíce let, život starší než lidstvo samo. Vetřelci, kteří již vyrostli a dostali hlad. Za pár dní komunikace s kolonií téměř ustala, do vesmíru se dostalo jen zoufalé volání SOS. Válečná loď Herona signál zachytila a vyslala na 10 průzkumných lodí s úkolem zjistit, co se na planetě Azarin 2E odehrálo. Bohužel automatický obranný systém stále fungoval, takže devět z deseti lodí svou cestu předčasně skončilo v plamenech. Jen jedna loď, i když poškozená, přistála. Je na vás, zjistit co se zde odehrálo...

Pokud tušíte souvislosti s filmovou vetřeleckou trilogií, máte jeden bod. Pokud vás napadá podobnost s dvěma díly hry Alien Breed, máte body dva. No a tři body jsou za podobnost s hrou Alien Breed: Tower Assault, jelikož úvodní odstavec je příběhem závěrečného dílu skvělé vetřelecké trilogie od Teamu 17. Úvodem se vám musím přiznat, že arcady hraji jen výjimečně a to většinou jen s použitím čítů, a že ta hra musí být už opravdu super, aby se vešla na můj denní gamesníček. Ale ani předchozí Alien Breedovské díly, nebijte mě za to, se v mém žebříčku

nejoblíbenějších her moc vysoko nevyšplhaly. Teď ale vím, že to asi byla chyba, protože Tower Assault se na mém gamesníčku objevuje dost často a na mém žebříčku se vyšplhal nepříjemně vysoko. To by stačilo, napadněme tu proklatou věž.

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT **84%**



+ skvělá grafika
+ stejně tak i hudba a zvuky
+ výborná atmosféra
+ spousta cest k dohrání
- vyšší obtížnost
- nelogičnosti

ARCADE	
Tower Assault	84
Alien Breed 2	77
Alien Breed	73
Kid Chaos	67
Commando	55

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. **Požadavky:** min. Amiga 500, 1 MB RAM **dop.** Amiga 1200, HD. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Team17, 1994. **Zapůjčil:** Team 17. **Testoval:** Lewis

Tower Assault toho převzal od minulých dílů docela dost, takže na první pohled to vypadá stejně, ale ve skutečnosti by se nějaké rozdíly našly. Prvním z nich je absence intra a výběru postaviček. To je trochu zklamání, stejně jako nemožnost instalace na HD, ta je dopřána jen vlastníkům Amigy 1200. Ale diskety jsou jen tři, moc je neměníte a na navíc můžete použít externí mechaniku, takže raději přejděme k příjemnějším věcem. Tou je například hudba. Jako u minulých dílů i zde vytváří hrozivou, tajemnou, skvělou atmosféru hry. Potěšitelnou věcí je i možnost dvou hráčů, to sice není novinka, ale čtěte dál. U nich si lze určit několik věcí, zda si mezi

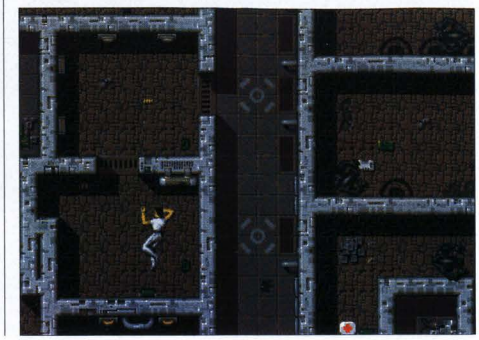
sebou budou kredity dělit rovným dílem či jestli můžete svého kamaráda ve zbrani zranit. To vše ale zaostává za jinou věcí, tou je tzv. retreat mode. Možnost couvání při střílení překonává snad i vynález ruchadla a dostává až na úroveň restaurací McDonald's. Prostě ustupovat a střílet, zvláště když hrajete dva, to nápad hodný Nobelovy ceny. To vše jsou jen okrajové věci, důležitější je samozřejmě hra samotná a tak se na ni vrhnu.

Pohled na hru z ptačí perspektivy zůstal, ale nic jiného se ani nečekalo. Grafika je opět na velmi vysoké úrovni a stejně jako hudba vytváří hrozivou atmosféru. Zvláště pak všudepřítomná krev, kusy těl, vetřelec hodující na lidském těle a i samotní vetřelci či jiné příšery to dělá typickou vetřeleckou atmosféru. No a když už jsem u těch technických věcí, zmíním se i o zvucích. Výbuchy, výstřely, skřeky či nabíjení zbraní to vše je skvělé. Teď jsem trochu překvapivě uvedl technické parametry ještě před popisem hry, čímž jsem zmátl sám sebe a málem jsem zapomněl co dál... Jo už vím. Na začátku hry se objevujete u vašeho zničeného letadla, takže nebudete jen zavřeni v podzemních chodbách. Na zemi se válí spousta užitečných věcí od kreditů, klíčů po medikity a zbraně. Na to jste asi již zvyklí, ale na miny, které se venku také válejí, asi ne. Stejně tak vás asi překvapí i malí vetřelci, kteří venku skotačí, sice občas splývají se silnicí, ale to je detail. Když jsem se zmínil o kreditech je jasné, že i v tomto díle nebudou chybět počítače. V nich si můžete koupit zbraně, náboje, brnění, klíče, ale i informace o patře, ve kterém se nacházíte atd. Atmosféra je skvěla

RADY PRO ZAČÍNAJÍCÍ „BRÝĎÁKY“

- pozor na automatická děla
- sbírejte vše co najdete
- ! je další život
- neotvírejte každé dveře, klíčů máte omezený počet, mohli byste zakysnout
- využívejte retreat mode, jen tak máte šanci přežít
- co nejdříve si sežente lepší zbraň
- pokud obrazovka zoranžoví a začne houkat siréna, rychle k východu, brzy to bouchne
- pokud se bojíte, zavolejte si kámoše, budete se bát alespoň ve dvou

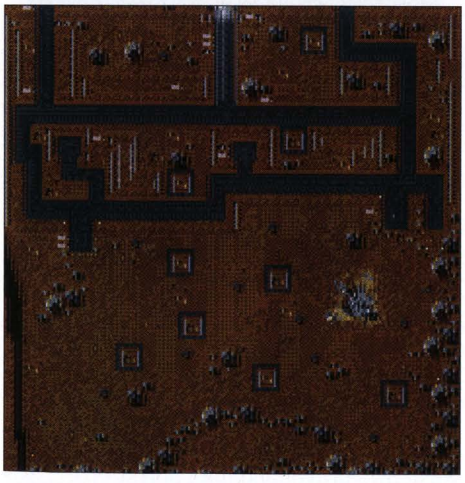
doplňována hlasem, který nám tak trochu komentuje naší situaci. Upozorňuje na kritický stav života, nebezpečí výbuchu, nalezení zprávy apod. Možná vás to stále nepřesvědčilo o kvalitách této hry. A co takhle přes 50 levelů (oproti 17 z minulého dílu), k jejichž



projití nestačí jen plný zásobník, ale i občasné řešení problémů. Nejedná se sice (jak autoři tvrdí) o akčně-strategicko hru, ale jen střílení to rozhodně nebude. Když pominu klasické sbírání klíčů, musíte shánět speciální karty pro spouštění výtahů, zapínat či vypínat různé generátory apod. Ještě jsem vás nepřesvědčil? A co toto: z každého levelu vede více cest ven, takže nemáte danou jednu dějovou linii a k závěrečné příšeře (což je máma vetřelec) se můžete dostat více než 250 různými cestami! Nudí vás jednotvárnost vetřelců? Potkáte i různé roboty, neviditelné vťorky a další potvůrky. Je tam všude moc světla? V některých levelů je ho zas až

moc málo a musíte si proto přisvítit baterkou (proč jdete do toho elektra?), zkuste pak hledat vetřelce jen podle jejich modrých očí! Doufám, že jsem vás již přesvědčil o kvalitách Tower Assaultu, protože teď přecházím k nedostatkům. Jedná se hlavně o chyby odporující logice. Proč automatická děla střílí a zraňují jen mě a ne vetřelce? Proč miny vybuchují i při přiměřeném odstupu od nich a ne při přímém zásahu meteoritem? Proč se vetřelci rodí i v místech kde nic není? Našel bych i jiné chyby podobného typu, ale raději nechám převážit klady.

Tower Assault je rozhodně nejlepší díl vetřelecké série. Grafika, hudba, atmosféra a vůbec všechno dělají z této hry jednu z nej-



lepších arkád, které jsem kdy hrál. Pokud vám vadí absence animací, podívejte se na CéDéčkovou verzi, ta nabízí spoustu animací v 3D provedení a ještě navíc levely z minulého dílu. Nejedná se o nějak jednoduchou střílečku a ani náhodou mírumilovnou střílečku. Jedná se ale o skvělou střílečku, která jen dokazuje, že Team 17 je mistrem takovýchto her. Když se švec drží svého kopyta, tak dělá dobré boty, stejně tak Team 17. Obujte se i vy do jejich skvělé hry. Stojí to za to.

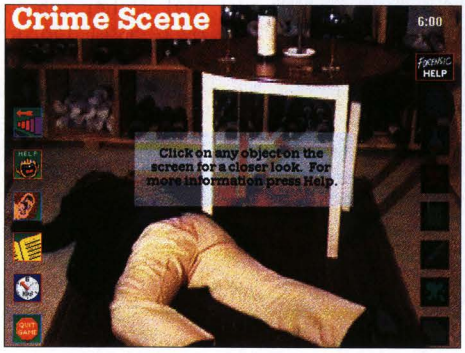
LEWIS ■

■ PC CD-ROM

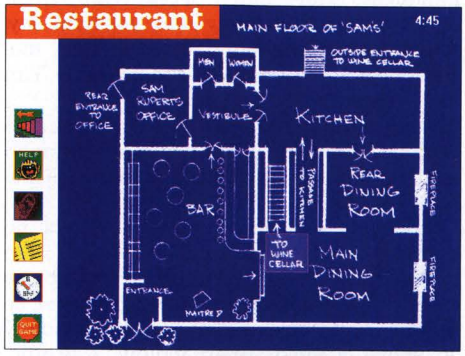
Who killed Sam Rupert ?

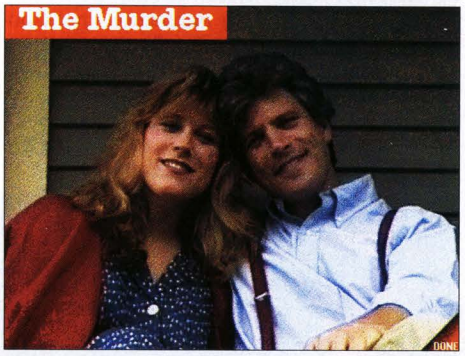
Sam Rupert byl nalezen mrtev ve své restauraci. Byl zavražděn. Máte přesně šest hodin čistého času na vyřešení tohoto podivného případu. K ruce je vám detektiv Lucie Fairwell a úzký kolektiv podezřelých. Čas kvapí, dokážete najít vraha včas?

Ještě podle podnadpisu by se mohlo zdát, že půjde o vynikající detektivku s propracovanou zápletkou a výjimečnou grafikou. Opak je pravdou. Hned ze začátku zarazí fakt, že na rozřešení celého případu máte jen šest (číslicemi 6) hodin. Pravděpodobně vrah pracuje v šestihodinových intervalech. K dispozici je vám celá škála vymožeností moderní kriminalistiky. Nezbývá tedy nic jiného, než se krok po kroku dopracovat k řešení. Na tomto místě bych se rád zmínil o podivně omezených možnostech vašeho konání. Nebudete totiž chodit po městě jako nezaměstnaný včelař, popř. sledovat vraha atd., vaše celé pátraní bude spočívat v tom, že si vyposlechnete, jak dopadla soudní pitva, vyslechnete podezřelé, prověříte jejich alibi a vztahy, prohlédnete si plánek restaurace a místo, kde bylo nalezeno tělo oběti (zde strávíte několik hodin skutečného času tím, že si budete přibližovat jednotlivé předměty a zkoumat je jeden po druhém - hra je totiž pod Windows a je nesmírně pomalá) a hlavně vše, co se dovíte, si musíte pečlivě zapamatovat. Posléze, až se vám bude zdát, že víte, kdo



nebohého Sama zapíchl, musíte svolat tiskovou konferenci, kde budete podrobeni křížovému výslechu stran vašeho pátrání. Kupodivu, tisk je patrně mnohem lépe informován o vrahovi než vy. Otázky, které vám položí, jsou typu: Kolik peněz měl Sam Rupert při sobě; byly dveře do vinného sklepa nalezeny otevřeny; kolik Sam zaplatil za prsten s briliantem, apod. Vtip je v tom, že vy na vše musíte odpovědět správně, abyste byl připuštěn k druhé fázi vyšetřování. V druhé část hry lze podrobně vyslechnout tři z osmi podezřelých a potom předložit soudu opodstatněnou žádost o uvalení vazby na XY. Toť v kostce vše. Technické provedení hry je vyloženě ubohé. Tato „multimediální interaktivní" hra totiž běhá jen pod Windows s SVGA. Proti grafice se nedá víceméně nic namítat - rozkošná digitalizovaná fotografie, několik animací v rámečku. Nesmírně zdlouhavé je též přibližování předmětů k jejich podrobnému prozkoumání. Zvuk je po-

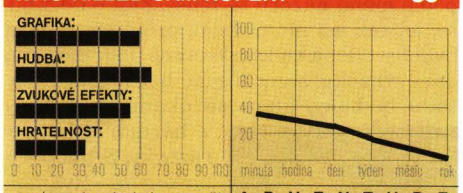




měrně na úrovni, hudba je dobrá. Většina informací je podána mluvenou formou (docela to vadí ve hře, kde záleží na každé prkotině), takže by to chtělo trochu umět anglicky. Bohužel se úplně vytratila atmosféra přítomnosti nebezpečného zločince a nutnost případ vyřešit. A na závěr, co mne nejvíce a nejméně potěšilo. Nejméně mne potěšilo, že na obálce u CD je napsáno něco ve smyslu: první hra ze série multimediálních tajuplných her podle spisovatelky Shannon Gilligan. Nejvíce mne potěšilo, že jsem žádnou její knihu nečetl.

MUDDOK ■

WHO KILLED SAM RUPERT **53%**



+ mluvenému textu je rozumět
- jen pod Windows
- špatná grafika a animace
- poněkud nudný průběh
- hra je pomalá k uzoufání

ADVENTURE	
Police Quest IV	85
Gabriel Knight	83
Quest for Glory	75
30 případů majora Zemana	54
Who killed Sam Rupert	53

Testováno na: PC 386 DX/40, 4 MB RAM, CD-ROM dblspd, SB 16, Windows 3.1. **Požadavky:** 386 SX/25, 4 MB RAM, SVGA, CD-ROM snglspd, Windows 3.1. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Creative Multimedia, 1994. **Testoval:** Muddok

PC, PC CD-ROM

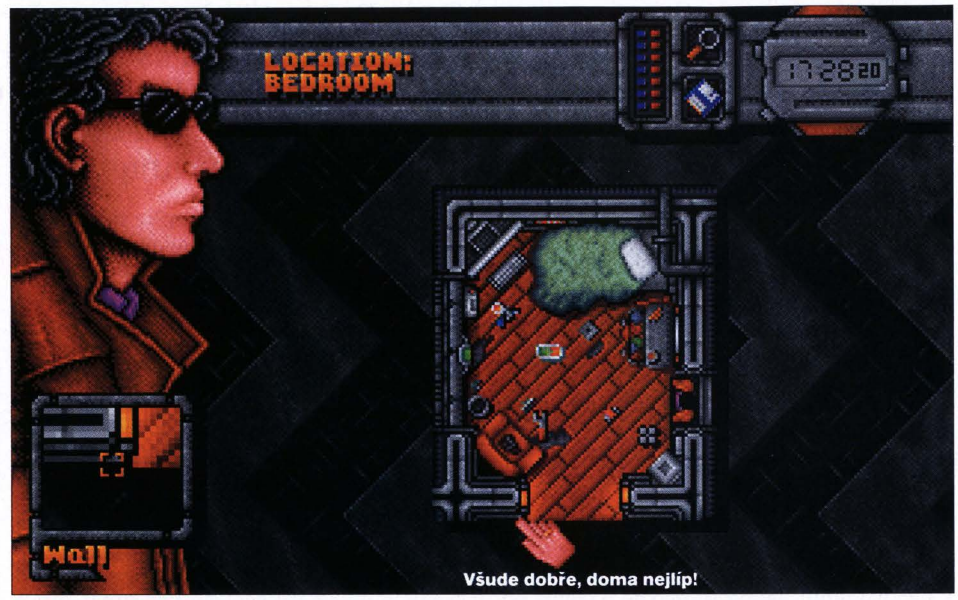
DreamWeb

Sním? Či bdím?

Žil byl jednou jeden normální člověk, který se jmenoval Ryan. Žila byla také skupinka mnichů, která vládla městu zvanému DreamWeb. A tato skupinka začala mít problémy se sedmi padouchy, kteří chtěli DreamWeb zničit a tím se zmocnit vlády nad lidskými sny. Mniši tedy vybrali jednoho muže, který musí nepřátele DreamWebu povraždit. Tím mužem není nikdo jiný než Ryan...

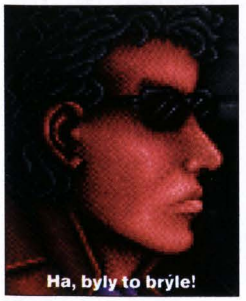
Ryan „vysátý" z postele od své milé se toto dozvídá v daleké budoucnosti od jednoho z mnichů a přijímá tuto skutečnost s naprostým klidem.

„Tak budu zase zachraňovat civilizaci, no co mám dělat", povzdechl jsem si. Hru jsem nainstaloval a spustil. Po demu, které by se dalo nazvat všelijak, jenom ne úchvatné, se na obrazovce objevil malý pokojíček viděný ze shora a velký Ryan viděný z profilu. V malém pokojíčku se nacházela malá postýlka, ve které spala malá Ryanova přítelkyně jménem Eden, dva malé noční stolečky, malá knížka, malé časopisy a spousta jiných malých věcí. Nacházela se tam také malá skvrna, se kterou jsem se později důkladně seznámil, jelikož znázorňovala Ryana. Kliknutím na límec „velkého Ryana" jsem si prohlédl věci v jeho vlastnictví. Byly velice užitečné, a proto jsem hned nějaké použil: nasadil jsem Ryanovi sluneční brýle a on mi oznámil, že se cítí mnohem lépe, ale podle mého názoru se musel cítit o dost hůře, jelikož asi nic neviděl, protože místnost byla osvětlena velice skromně. Pak jsem mu dal žvýkačku, samozřejmě bez cukru, a nasadil hodinky, které se okamžitě objevily v horním rohu obrazovky. S takto vybaveným Ryanem jsem si ještě zapálil cigárko a vzbudil Eden. S tou jsem si popovídal o ničem a vyrazil do obýváku.



Všude dobře, doma nejlíp!

Pít alkoholické nápoje, no fuj!


Ha, byly to brýle!

Nyní po krátké ukázce hry vás budu informovat jiných zajímavostech této podivně vypadající adventury. Možná by se její zápletka hodila spíše k nějaké arkádě, v níž se budete probíjet davem osobních ochránců muže, kterého byste rádi zastřelili. Tato hra bohužel není arkáda, ale je to adventura do morku kostí (jestli nějaké má). U her tohoto typu bych čekal dobrou zápletku a dobrou grafiku. DreamWeb má zápletku sice slušnou, ale co se týče grafického zpracování, nestojí za moc. Všechny objekty na obrazovce jsou děsivě miniaturní, a ani jejich dvojnásobné zvětšení pod lupou jim moc nepomůže. Ani osoby, s nimiž se bavíte, se moc nevydařily, nebo se třeba vydařily, ale není to vidět, jelikož jsou podobně „mrňavé" jako většina objektů a k tomu ještě rozmazané. Třeba když si povídáte s Eden nevidíte líbezný obličej mladé dívky, ale koukáte se jen na malinkou hlavičku zavrtanou v peřinách. Takto nepovedenou grafiku ovšem vynahradí hudba, která je vskutku super. Velice se mi líbí také možnost dělat spoustu „zbytečných" věcí např. kouřit cigarety, pojídat jídlo, žvýkat žvýkačku nebo se učesat.

Něco mi schází.

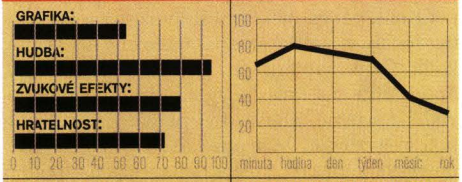
Cílem jednotlivých částí hry je zabití jednoho ze sedmi „ďáblů" ohrožujících DreamWeb. Před touto akcí, která má být vrcholem vašeho několikahodinového snažení, musíte udělat spoustu nudných věcí a abych řekl pravdu, pohled na plazícího se člověka, za nímž se táhle pruh krve, mě nepotěší natolik, abych se složitě dobýval k dalšímu. Celkově vzato tato hra nepatří k těm nejlepším, ale notorické milovníky adventur, mrtvol a krve pravděpodobně potěší.

Tak to je DreamWeb i s mnichy.

MRKVOSLAV PYTLÍK

Není nad posezení v hospodě!

DREAMWEB 68%



+ kvalitní hudba
+ slušná zápletka
- slabá grafika
- zabírá moc místa

ADVENTURE

Gabriel Knight	88
Simon the Sorcerer	83
Legend of Kyrandia 2	80
DreamWeb	68
Tajemství Oslího ostrova	41

Testováno na: 386 SX/25, 4 MB RAM, SB. **Požadavky:** 386, 4 MB RAM, 21 MB HDD. **Doporučeno:** 386, 4 MB RAM, 21 MB HDD, SB. **Existuje na:** PC, PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Empire Software, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Mrkvoslav Pytlík

AMIGA

Premier Manager 3

Jak ten čas ale utíká, že jo? Před čtyřmi měsíci jsem recenzoval hru Premier Manager 2, před dvěma měsíci jsem psal minipreview na Premier Manager 3 a teď už na něj píšu recenzi. Časové hledisko ale většinou není zas až tak rozhodující, vzpomeňme na oddalování hry Beneath a Steel Sky či Darkmere a v neposlední řadě vlastně stále čekáme na Dungeon Mastera II. Takže rychlost vydání je sice plusem, ale jen pokud to není spojeno s odfláknutím té hry. Dost ale už bylo úvah, raději se podíváme na hru samotnou.

Jak jsem již zmínil, tak v letošní fotbalové sezóně není vzhledem k mistrovství světa o různé fotbálky nouze. Většina z nich - jako třeba Sierra Soccer, Sensible Soccer i FIFA Soccer - již světlo světa spatřila, ale některé se ještě chystají. Kdo by proto nechtěl využít zájmu po takovémto druhu her a nevyprodukoval nějaký ten fotbal. No a manager nemá k normálnímu fotbalu zas tak daleko, takže důvod ke spěchu je jasný.

Kdyby to byl jiný typ hry než manager jako třeba adventure, mohl bych teď uvést příběh nového dílu a až pak změny, kterých nový díl doznal. Ale zkuste přiřadit managerovi nějaký příběh. Tím chci říci, že rovnou musím přejít ke změnám, které další pokračování přineslo. Tak za prvé to je trojka místo dvojky v názvu. To by asi nestačilo, a proto přejdu k dalším odlišnostem. Jednou z nich je nový vzhled základního menu, nějaké ikony přibyly a ty ostatní byly alespoň vylepšeny. A protože takovýchto kosmetických změn je tu nejvíc, tak se na ně podívám trochu zblízka. Jedná se především o grafická vylepšení, což velice prospělo. Třeba při vylepšování hřiště vidíte stadión s okolím, takže lze jednoduše pozorovat inovaci vašeho svatostánku. Mimochodem si ho můžete podle svého gusta pojmenovat. Grafických změn doznaly i reklamy kolem hrací plochy, finance či historie klubu, ale jak říkám, to jsou opravdu jen kosmetické změny. Důležitější je například editace taktiky mužstva. Nyní vám je již ponechána větší volnost, a proto již lze rozmisťovat dle libosti i jednotlivé hráče. A ještě k tomu si můžete určit, kdo bude kapitán či asistent kapitána, kdo bude kopat penalty, rohy apod. Výhodou je, že vámi nově vytvořené taktiky lze uložit na disk. Větší změny se objevily i u najímání trenérů a hráčů. Lze si najmout i vašeho přímého asistenta, který by vám měl být ku pomoci, stejně jako i všichni trenéři, lékaři a lanaři. Jejich důležitost je dána i tím, že v základním menu dostali vlastní ikonu, ale to vás asi nedonutí si tuto hru zahrát. Stejně tak vás nedonutí ani možnost změnit si pozadí menu apod. Raději proto přejdu k příjemnějším stránkám hry.

Jako manager mužstva si můžete od majitelů klubu zažádat o nějakou tu korunu, resp. libru, jestli ale něco dostanete, to už je jiná otázka. Skvělým počinem, jak trochu ušetřit, je možnost půjčit si nějakého hráče na hostování. Sice to je jen na 4-12 týdnů a samozřejmě potřebujete svolení mateřského klubu, ale za pokus nic nedáte. Novinkou je i zhodnocení vašich managerských úspěchů, ale i neúspěchů.

V případě úspěšnosti můžete být zvolen za managera měsíce anebo vám bude nabídnuta funkce managera jiného klubu, takže máte důvod se snažit. Navíc když v případě neúspěchu dostanete padáka.

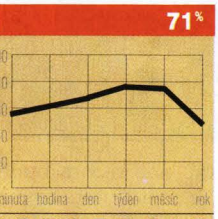
Na závěr jsem si opět nechal provedení samotné hry. Již to není čára + světelná tabule, nyní již vidíte celé hřiště. Žádný zázrak to sice není (jak můžete z obrázků posoudit sami), ale zlepšení to určitě je. Konečně již vidíte hráče v akci. Góly, udělování karet apod. je také lepší, takže předpotopní postavičky hráčů můžeme přehlédnout. Zkrátka vidíte, že se jedná spíše o vylepšenou verzi s více či méně drobnými změnami. Ale stále se jedná o velice propracovaný fotbalový manager, který je ale vzhledem k té propracovanosti poněkud obtížnější. Pokud máte trpělivost a pokud jste si minulé díly oblíbili, tak si Premier Managera 3 určitě nenechte ujít.

LEWIS

PREMIER MANAGER 3 **71%**

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



+ vylepšená grafika
+ editace
+ komplexnost
- poměrně obtížné
- postavičky hráčů

STRATEGIE	
Premier Manager 3	71
Hetrik	70
Premier Manager 2	65
Premier Manager	55
Football Manager	48

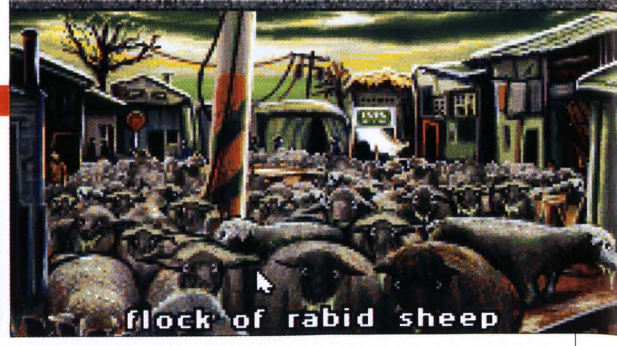
Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM, HD. **Požadavky:** min. Amiga 500, 1 MB RAM. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Gremlin + Realms of Fantasy, 1994. **Testoval:** Lewis

PC

SUPERHERO

aneb skupina hrdinů proti čertíkovi z krabičky.

League of Hoboken



Země není tím, čím býti měla. Dvě století po naší době se Země zvrtla do jakéhosi komatu, ze kterého není úniku. Ekologické katastrofy přicházely jedna za druhou, což mělo za následek mutaci obyvatel zasažených oblastí a celkový úbytek populace. Zločinnost vzrůstala a lidská společnost upadala do černé bezedné hlubiny. Tomu všemu ochotně napomáhal doktor Entropy, který je nejspíše také postižen dobou, neboť vypadá jako určitý druh mutanta, jehož tělo nahrazuje pružina, čímž se nápadně podobá čertíkovi z krabičky. Před toto všechno jste postaveni Vy s Vaší družinou šikovných mutantů a dělejte, co můžete, tím stylem, aby se obyvatelstvo nemuselo bát smluvit si rande na sobotu v době okolo půlnoci.

Vaše příkazy bude rozdělovat počítač zvaný Matilda a Vám může být útěchou, že za nějakých 50 let, když se Země vrátí do původního, pokud možno, ještě lepšího stavu, bude Vaše jméno vyslovováno s respektem a úctou. Takto by se dal stručně vyjádřit obsah asi minutu a půl dlouhého intra, které doprovázejí povzbuzující obrázky z budoucnosti naší planety.

Když už máme začít, tak od začátku. Instalace samotná proběhne celkem bez problémů a asi po čtyřech minutách už se můžeme dívat na „veselé“ intro. Děj je vcelku jasný a tak nic nebrání tomu, abychom se dali do pařby. Chodíme po „městě“, nebo spíše po tom, co z něj zbylo a snažíme se zbavit jej zlých mutantů a obludiček. Co se Vaší družiny týče, je to skupinka velice šikovných lidí, kteří mezi jinými mají příhodné funkce. Tak například takový Robomop. Ten Vám všechno vyčistí tak, že se v tom nejen uvidíte, ale budete to moci dokonce i jíst. Pak také tzv. Captain Excitement, na kterého se stačí jen podívat a hned všichni upadnou do hlubokého spánku (mimo Vás samozřejmě). Je celkem jasné, že taková šikovná skupina lidí potřebuje občas spát, jíst, odpočívat a vůbec všechny ty podobné věci, které občas potkáváme ve svém životě. V tom případě se urychleně vrátíme na základnu a dodáme našim hrdinům trochu blahodárného odpočinku, po kterém opět vyrazíme na misi. Po celou dobu chození po městě se pohybujeme na mapě, na které se vidíme z ptačí perspektivy jako oranžový bodík. Pokud dojdeme na nějaké důležitější místo, počítač nás o tom bude okamžitě informovat. Ve městě je také mnoho možností, kde nakoupit doplňkovou výzbroj a pomůcky. Tyto obchody se většinou uskutečňují ve vesnicích, kde se jejich obyvatelé snaží alespoň trochu vydělat. Peníze Vám samozřejmě ubývají a Vy je musíte vydělat splněním určitých úkolů. Na cestě potkáváte mutantíky, mutanty a občas i nějakého toho pseudočlověka.

Hra po grafické stránce je celkem uchá-

zející, snad jen bych vytknul málo animací, kterých je poskrovnu a které, když už se tam objeví, tak jdou pořád dokolečka. Zvuk je také tak nějak standardně, ale přece jenom na hru, která zabírá 8 MB na harddisku, je ta kvalita opravdu jen na standardní úrovni. Ovládání je jednoduché: myš a klávesnice. Po mapě se pohybujeme pomocí šipek a v kritických chvílích, jako je třeba setkání s mutanty, se objeví menu s využitelnými funkcemi toho a jiného z Vašich pomocníků (střelba, útěk, superhero síla atd.).

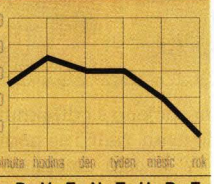
Je dost těžko posouditelné, kam by se tato hra dala přesně zařadit, protože obsahuje jak prvky z dungeonu, tak i něco z adventury a i něco ze strategie. Mě osobně se celkem líbí, hraju ji pořád a myslím si, že z řad hráčů se k ní spousta lidí obrátí pro zpříjemnění chvil prosezených u zářící bedýnky.

ROGER T. ■

SUPERHERO 69%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

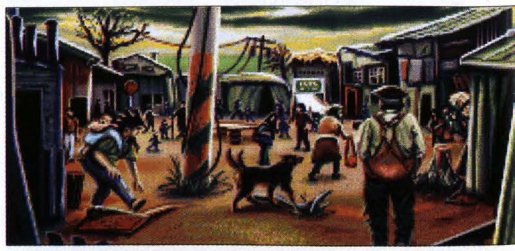


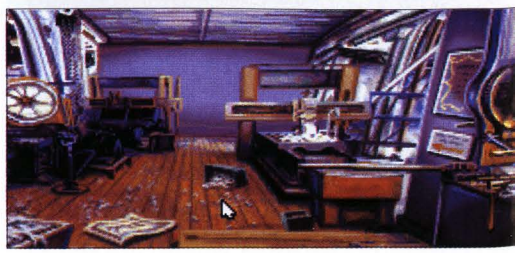
+ námět
+ jednoduchost ovládání
+ zábava
- grafika

ADVENTURE

Sam & Max	78
Tajemství Oslího ostrova	75
Larry 6	73
Superhero	69
Indiana Jones IV	65

Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB. **Požadavky:** 286, 1 MB RAM, 8 MB HDD. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Legend Entertainment, 1994. **Testoval:** Roger T





TIPY A TRIKY

Cheaty

AMIGA

LEMMINGS - AGA

Dokončení z minula.

TAXING
1 - ??????????
2 - FOCOKLMOFJ
3 - KCCNNOOPFK
4 - CINNMFMQFY
5 - AKHNMHBGQ
6 - MKJNMHGCGP
7 - OILDHGCDGO
8 - ILELGMOEGO
9 - LELGAJNFGT
10 - ELGIJOLGEN
11 - LGANOLDHGJ
12 - GINNLENIGU
13 - GAKHOMHJGJ
14 - MKHMDLALGJ
15 - OIMDLGALGJ
16 - IMDLGIOMGS
17 - MDNGGJLNGR
18 - ELGMJJMOGY
19 - LGCNLMDPGR
20 - GMOMOHQGVM
21 - GEJHLGLBHQ
22 - KJJLFNGCKK
23 - NJLFLGADHT
24 - HLFLGMNEHO
25 - LFLGEKMFHJ
26 - FLGOJMLGHT
27 - NGGOLLFHHS
28 - GONLNOJIHR
29 - GCJIOGHJHW
30 - MJIMFLGKHS
MAYHEM
1 - ??????????
2 - JOOJGMOMHT
3 - ONHGLJONHX
4 - GNGIJNMOHX
5 - LGANNMGPHV
6 - GINLOOJQHU
7 - GAJKLEOBIR
8 - IJHLDOGCIW
9 - NHLEMGADIS
10 - ILDOGMOEIS
11 - NDIGCJLFIT
12 - DMGKJNLGIQ
13 - MGANOLEHYN
14 - GINNLEMIIV
15 - GALIMEMJIX
16 - OJIMEMGKIV
17 - NJMEOGCLIR
18 - JMDMGKNMIX
19 - OMIGAJONIW
20 - LKGKJNOOIR
21 - MGANNMEPIV
22 - GKNNMEMQIQ
23 - GAKILFMBJQ
24 - OJKNOIGCJX
25 - NJLFOGADJY
26 - ILFMGMNEJS
27 - NOIGAJNFJP
28 - FMGIJNLGJR
29 - OGCNNLGHJT
30 - GIOLNNIIJM

CD32

MICROCOSM

PAUSNĚTE hru na joypadu stiskněte následujíc tlačítka: Červený Zelený Modrý Žlutý Dolů Dolů Modrý Dolů Doprava Modrý nebo Zelený Modrý Žlutý Červený Žlutý Dolů Zelený Doprava Červený Nahoru a budete mít:
- nelimitovanou energii
- všechny zbraně
- můžete si vybrat level

C64

NOVA 2

kódy k levelům:

LEVEL 1:
1. easy one
2. try it
3. crazy
4. aps style
5. very simple
6. think twice
7. no problemo
8. ooops
9. daniela
10. labyrinthos
11. bubble bobble
12. brainkill
13. entspannung
14. wall of bricks
15. too many holes
16. chessboard
17. choose your way
18. no way trough
19. the cross
20. zooming
21. more crosses
22. kepp on trying
23. cristmas tree
24. original one
25. timing suxx
26. labyrinth fun
27. magic eleven
28. power flowers
29. hard job
30. space invaders
31. black holes
32. items collection

LEVEL 2:
1. unsymetrie
2. overlapping fun
3. without mind
4. boom
5. tut ench a line
6. kronleuchtertime
7. iron lord
8. swedish house
9. ha ha ha
10. full house
11. zack mc mansion
12. agyptic rave
13. destination III
14. franky of padua
15. diagonal split
16. alle neue
17. headbrumming one
18. full pyramid fun
19. mirror cabinet
20. masterpiece
21. circlebrain
22. labyrinth
23. starfield
24. pittiplatsch
25. ha ha ha two
26. linefading one
27. linefading two
28. game hell
29. destroy shit
30. good work hehe
31. exkalibur
32. auch das gibts

LEVEL 3:
1. come on
2. weird crossing
3. facing it
4. the time problem
5. starsky
6. looks simple
7. too easy
8. whoopsa
9. ghostballs
10. dont get nerved
11. mirror trouble
12. crossing deluxe
13. simply place em
14. all in one
15. cabinets
16. yupdedu
17. happy people
18. wheel of fortune
19. flashing party
20. sea people
21. the sign
22. night in motion
23. take control
24. bad girls
25. it is all right
26. fish and chips
27. that is design
28. the untertaker
29. once effect
30. i am perplex
31. meat loaf
32. i want it all

LEVEL 4:
1. sun floor
2. red eye
3. ilsa gold
4. westbam
5. skylight
6. party time
7. techno fun
8. jukebox
9. thunderdume IV
10. steve mason
11. game boy fever
12. valentines day
13. who cares
14. dream master
15. it is a fine day
16. marusha
17. experience
18. evolution rush
19. presumption
20. the drought
21. in confusion
22. a big problem
23. it is not hard
24. choose your way
25. no problem
26. ex fireball
27. ex knave
28. ex lex luger
29. the obsession
30. only a nightmare
31. play fever
32. mc mysticman

LEVEL 5:
1. silver dick
2. street ball
3. bookbox
4. homework
5. trance to africa
6. mailbox
7. post office box
8. level xxx
9. i hate dust
10. just in case
11. what time is it
12. an action game
13. mayday six
14. thunderdume V
15. where is my gun
16. fiesta fotal
17. mark oh
18. geometric
19. genlog
20. revalotion
21. have you time
22. doop from doop
23. tales of mystery
24. slike
25. raggae party
26. dj dick
27. dj cook
28. trance to mars
29. some'where
30. over the rainbow
31. ready to play
32. real x

LEVEL 6:
1. play or die
2. cappela
3. move on baby
4. you got to know
5. yayeeeyoyooyoyo
6. mega rave three
7. wet bits
8. exit eee
9. liquid bass
10. hardsequencer
11. sound vibration
12. acrid abeyance
13. new day
14. mortal combat
15. frankfurt beat
16. oracle II
17. life is not easy
18. help a shark
19. thonfish pizza
20. gyrus fete
21. dream dimension
22. chessboard two
23. the barrier
24. forest revenge
25. embrasures
26. fun waves
27. gimme dullness
28. use imagination
29. funky one
30. twin thing
31. the ball world
32. cyberworld

PC

TFX

Pro ty kterým lítaní v TFX už nebavý mam jeden trik.
V meny CREATE PILOT se za každe podepsaní neznáčkni jen ENTER, ale *CTRL+ENTER* a budeš mít přístup ke všem i k tajným misím.

REBEL ASSAULT CD

Pokud už se nechcete plahočit v této arkádě, ale chcete si vychutnat všechny animace, tak na začátku hry kdy rotuje nápis LUCAS ARTS dejte joystick nahoru a fire, dolů a fire, vlevo a fire, vpravo a fire. Pokud jste byly uspěšný ozve se vám tón budíku a nazev firmy Lucas arts.
Potom pomocí kláves:
+ přidáte energi
- ubíráte energi
ESC přeskok mezi jednotlivými levely
A-G přeskok mezi jednotlivými misemy

JAZZ JACKRABBIT

Niní pár kódu na všechno v týhle hře.
P-BREAKSPACE-CHECK Životy
P-BREAKSPACE-BOUF Energie
P-BREAKSPACE-GUNHED Zbraně
P-BREAKSPACE-SABLE Rychlost jako Sonic
P-BREAKSPACE-CSTRIKE Lítání
P-BREAKSPACE-LAMER Přeskok mezi levelama
P-BREAKSPACE-BAD Pták nad hlavou ktery střílí
P-BREAKSPACE-HOOKER Bonus levely
P-BREAKSPACE-MARK Smrt na místě

LHX ATTAC CHOPPER

Po zmáčknutí kláves *CTRL-R* se ti doplní palivo

MAGIC MARBLE

Kódy
Level 1 ADVERTISER
Level 2 EVERYWHERE
Level 3 TOOTHPASTE
Level 4 CONNECTION
Level 5 CLEVERNESS
Level 6 COPYWRITER
Level 7 TELEVISION
Level 8 CIGARETTES
Level 9 COMPLICATE
Level 10 IMPOSSIBLE
END INTERESTED

NEVERMIND

Když se tě hra zeptá na heslo zadej *PSYGNY* a pomocí klávesy Z se dostaneš do dalších levelů.

© Nimbus Information Systems, 1994. Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 P

1995

LEDEN

	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24	31	
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		

ÚNOR

	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22			
2	9	16	23			
3	10	17	24			
4	11	18	25			
5	12	19	26			

BŘEZEN

	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24	31		
4	11	18	25			
5	12	19	26			

DUBEN

	3	10	17	24		
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		

KVĚTEN

1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24	31		
4	11	18	25			
5	12	19	26			
6	13	20	27			
7	14	21	28			

ČERVEN

	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24			
4	11	18	25			

ČERVENEC

	3	10	17	24	31	
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		

SRPEN

	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24	31		
4	11	18	25			
5	12	19	26			
6	13	20	27			

ZÁŘÍ

	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24			

ŘÍJEN

	2	9	16	23	30	
	3	10	17	24	31	
	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		

LISTOPAD

	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24			
4	11	18	25			
5	12	19	26			

PROSINEC

	4	11	18	25		
	5	12	19	26		
	6	13	20	27		
	7	14	21	28		
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		
3	10	17	24	31		

EXCALIBUR

Praha 1

THE NEWS OF THE GAMES WORLD

GAMES WORLD
Prodejna počítačových her
Vodičkova 41
Praha 1
První patro pasáže Světozor

1

Motto týdne: Hrej, ale zůstaň člověkem.

ÚVODNÍK

V Praze je Václavské náměstí, na Václavském náměstí je pasáž Světozor a v prvním patře této pasáže byl otevřen obchůdek. Ale není to obchůdek obyčejný, ani kouzelný, ale pařanský. Jmenuje se Games World (to je anglicky) a prodávají se v něm počítačové hry, zvukové karty a všechen ten herní šrot.

A díky ochotě časopisu Excalibur budete mít možnost se seznamovat s děním okolo G.W. Jinak řečeno co nového za pultem, na pultě, před pultem a pod pultem.

TOP GAMES WORLD

New	1.Cyclemania	PC-CD
	2.Desert strike	PC-CD
New	3.Death Gate	PC-CD
	4.Doom II	PC-CD
	5.Hero Quest	PC

V každém herním časopise se nalézá nějaká ta hitparáda čtenářstva či redakce nebo někoho zcela mimo realitu. Do tohoto zmateného hodnocení her hodláme zavést ještě větší chaos naším T.O.P.G.W. Na dnešní listě a pravidelně v dalších T.N.O.T.G.W. budeme otiskovat pět nejvíce prodávaných her. Řazení je klasické, tedy číslem jedna je označena nejprodávanější, číslem dvě ...bla.bla..bla. Specifickou věcí bude slůvko NEW pro označení hry, jež se v žebříčku umístila poprvé.

Tabulku bude doprovázet více či méně zasvěcený komentář. Tááákže první místo a zlaté vavříny si odvážejí motorkoví závodníci od Accolejdu. Desert - klasika ze Segáče dorazila na PC a taktéš zvítězila. Milovníci adventurs mají na třetím místě novinku Death Gate (více se dozvíte v recenzi). Čtvrté místo no comment. Pátá příčka, to je nostalgie. První ze série Hero Questů.

TIP G.W.: Death Gate PC-CD

PŘIŠEL JSEM, VIDĚL JSEM EXCALIBUR SHOW

PAŘAN DEN

Se budim, je příšerně brzo, asi tak 9.00, ale dneska se to trpí, dneska je totiž extra mega ... akce v paláci u Hybernů. Vstávání, chůze po bytě spojená s oblíkáním, ranní hygienou, snídáním (obvykle se rozumí kafe). Následuje odchod z bytu, transport na místo určení a nemilé překvapení v podobě davu před inkriminovanou budovou.

Po nějaké (dost dlouhé) době se dostávám až ke vstupu a konečně i dovnitř. Je tu docela dost místa, stánky jednotlivejch vystavovatelů jsou pěkně malý a podél stěn až na honosně vypadající dílko Virtual Reality Association, která se rozplacatila uprostřed spodního patra. Bloudím tak mezi stánkama a koukám. Tu maj hry, a tady zase naopak taky hry, mezi tim se krčej dva, tři stánky se železem a samozřejmě i stánky časopisů. Vystavující firmy se předháněly v tom, kdo uloví víc pařanů ke svýmu stánku, což se projevovalo především ve wattech připojenejch zesilovačů a ploše obrazovek, nebo projekčních ploch, a nebo..., a nebo taky všeho.

Situaci bych popsal asi tak, jdu, pak nejdu, protože přemejšlim, kudy skrz ten dav u JRC a Jaguara, pak zas jdu (okolo VR.., no ono to moc VR neni, zvlášť když si vemu, že to pouštěj na utrápenym INDIGU..., a navíc ani neni vidět nic jinýho než boban, co se kroutí v takovym udělátoru skoro jako z Trávníkáře, no a pustit mě k tomu, to už vůbec něvazmožno), vracím se k oblíbený činnosti (bloumání, tentokrát nahoru), míjim mrtě zvuků a krabic a frmolu atd..., v hornim patře je snad ještě horší vzduch než v plynový komoře, ale držim se. Davy se tísněj i tady, a to přímo úměrně zmíněnejm lákadlům (Watty, Fotony...), klasika je Doomiáda. Chodim a bloumám ..... a je 6 hodin a jako by toho bylo málo, začíná se to tu hemžit černejma šerifama s nesmlovavejma výrazama říkajícíma něco jako GAME OVER, ale česky.

Odcházim a sem hladovej, ... a vůbec. Cestou domu probírám prošlej den, ale hlavně ten kolotoč TAM. Jak to tak vypadá, tak s pirátstvim je konec (ono zkus kopírovat čtyry CD levnějc než originál soft), a se 486kama do roka taky (o 386 ani nemluvim). Všichni jsou hotoví z Jaguára, kterej sice je hardwarově dost našláplej, ale ty gamesy (vůbec třeba nechápu, jak může bejt někdo hotovej z Alien vs. Predator. Je sice pravda, že bitmapy jsou v TrueColor a jemný i zblízka, ale všechny chodby kolmý, žádný mosty, schody, nebo jen šikmý plochy). Když si vemu takový 3DO, tak se mi zdaj hry daleko vymakanější a parametry jsou prakticky stejný jak u Jaguara.

Končí šou končím i já. Tak zase příště.

R.F.B.

GAME OVER PF - 95

DOOMIÁDA

Jak všichni víme doomiáda se konala oba dny na Excalibur show. Pro ty co tam nebyli to přiblížím asi takto. Čtyři počítače v síti, promítaní děje z monitoru na plátno, čtyři vraždící monstra před klávesnicemi a hrozen pozorovatelů. Zájem byl nad očekávání obrovský a je nám líto, že se na všechny nedostalo. Těm, co si zahráli gratulujeme, měli jste štěstí. Pro ty co si nezahráli - máte smůlu. Organizace DOOMiády byla z mého hlediska dobrá, i když s postupem času jsme byli zavaleni lidmi, kteří okolo nás seděli a jinak se váleli, čímž znemožňovali pohyby válečníků. Řada hráčů a zejména jistí zástupci naší firmy propadla BERSERKU (pro doomana pojem jasný). Ostatním lidem se omlouváme za randál, který se valil z reproduktorů. Pro ostatní plánujeme DOOMiádu No. 2.

MUTT

CHCETE KLUB ?

Znáte to, lidé jsou povahy družné a sdružovací, a tak se z důvodů více či méně rozumných spolčují (třeba s ďáblem). Tak nějak vzniknul na půdě G.W. nápad založit nějakej ten pařanskej klub. To aby se ta obec těch lidiček, jimž většinu dne dopadá na oční sítnici nějaká ta bitva, řežba, hopsání, ... , sjednotila a vystoupila z nepřeberné řady uživatelů počítačů a řekla TO JSME MY - GAMESNÍCI. Několik lidí točících se kolem počítačových her svůj názor na tento nápad řeklo, ale chtělo by to aby se vyjádřilo co nejvíce potenciálních zájemců. Není potřeba zakládat něco co nebude vyhovat většině pařanstva. Tak jestli vás něco napadá tak to napište, pište, pište .

PS: Své názory můžete posílat kamkoliv, ale doporučil bych vám

Games World
Vodičkova 41
112 09 Praha 1

PC

Homey The Clown

Homey je klaun, který chodí po ulici a mlátí lidi ponožkou.

Homey D Clown (= Homey The Clown) je postava z televizního seriálu In Living Color, který si získal v USA značnou oblibu (mj. běží na Foxu). Seriál se vydařil, podívejme se nyní, jak se nám Homey povedl na PC.

Prezentace hry je okay. Barevná krabička, fotky ze hry + stručný, dvacetistránkový černobílý manuál. Co se manuálu týče, myslím, že takhle by se měli psát. Stručné, výstižné, přehledné a júzr frendli.

Instalace probíhá také bez potíží. Instalační program vám dokonce říká „Pozor! Nyní nahrávám!... Podívej! Nyní merguji soubory! To je co?!". Ale to není všechno, když zjistí, že váš config.sys neodpovídá požadavkům hry, upozorní vás na to, sdělí vám co a jak máte pro-

vést a pak se nabídne, že to udělá za vás. Moje srdce plesá.

2 MB, které hra potřebuje, na HD jsou také sympatické, ale svědčí o tom, že se nebude jednat o nějakého Pagana.

Když hru nastartíte, dostanete se do podobné situace, v jaké jste byli, když jste pařili Indiana Jones, nebo Monkey Island. 2D screen (zákulisí televizní show) s perspektivou, kurzor a už to jede. Kliknete na kulisáka a ten vám hned vykecá, že volal váš (jste Homey D Clown, okay?) manager. Hrozí vám skvělý kontrakt s Artopos Production. Hledají klauna do jejich pořadu. Pro Homeyho to znamená slávu a peníze. Není ale jediným uchazečem. Je tu ještě zlý klaun Klutzo, který se nezalekne žádné špinavosti. Tak jsme si popovídali a teď se porozhlédneme po okolí. Klikáme myší po místnosti - a hele, chytil jsem papír. Ale jak ho přečíst? Nejsou tu žádné ikony typu Look, Take, etc. Stačí ale s papírem na kurzoru kliknout na Homeyho a hned si papír přečteme. Tedy co se interface týká, všechna čest, říkám si a pokračuji. Aby se Homey dostal včas do studií Artoposu, musí se setkat s několika důležitými lidmi. Prvním klíčem budou vzkazy ze studia. Vydávám se tedy ven, kde mne překvapuje banda japon-

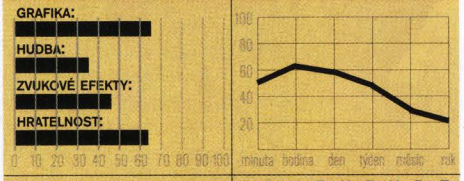
ských turistů: „Homey, udělej nějakou srandu!!!", žadonějí. Zbiju je ponožkou a jdu dál. Dávám si pozor na auto, ale nevšimnu si podezřelého týpka s pistolí. „Dej mi peněženku!" Probouzím se až v nemocnici, naštěstí dříve, než se do mne pustila paní s klystýrem. Když vyjdu z nemocnice, jsem totálně dezorientován. Trochu se rozhlížím po ulicích a už mne má nějaká banda. Hromotluk, mafián a ... a klaun! Po Klutzově úpravě se z nemocnice vybelhám o něco lehčí. Zatímco přepadení lupičem mne nechalo bez následků, Klutzo mi sebral všechny peníze a ty jsou ve hře dost důležité. Můžete si za ně třeba koupit tiket v metru a pak se nechat odvést na vzdálenější místo ve městě. Grafika ulic se tak občas mění, to podle toho, kde právě procházíte. Občas můžete zalézt do nějakých dveří a ocitnete se v prádelně, baru, kanceláři atp. Narazíte na postavy, které vám budou moci poradit a budou vás navigovat. Pokud budete dostatečně šikovní, výhodný kontrakt vás nemine!

Tak a teď k technické stránce hry. Grafika není SVGA, ale není ani vysloveně špatná. Řekněme takové - okay. Animace ujdou, ale schází jim Jonesovský humor. Na druhou stranu mlátit někoho ponožkou taky není k zahození. Horší to je s hudbou. Pokud znáte seriál, bude se vám líbit, pokud jste ho neviděli, zděsí vás ty podivné rytmy. No berte to tak, že pro někoho to je sranda a v nejhorším se to dá vypnout. Lepší to je se zvuky a příjemně překvapí i některé nasamplované věty a to i bez Speech Packu. Hra je zcela jasně koncipovaná pro mladší hráče a tomu odpovídá i komplikovanost hádanek.

KaT ■

HOMEY THE CLOWN **63%**

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



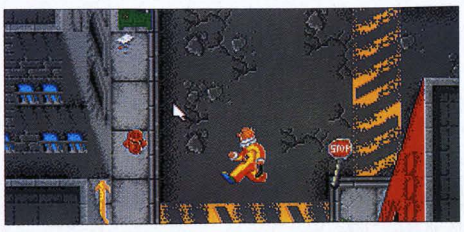
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

+ jednoduchá relaxačka
+ samplované věty
+ mlácení lidí ponožkou
- šílené hudební skladby
- trochu jednoduché úkoly

ADVENTURE

Simon The Sorcerer	80
Beneath the Steel Sky	70
Isle of the Dead	68
Homey the Clown	**63**
Tajemství Oslího ostrova	60

Testováno na: IBM PC 486 DX/33, 4 MB RAM. **Požadavky:** PC 386, 640 RAM + 2 MB na HD, SoundBlaster, AdLib, Roland, Sound Master. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Gametek, 1994. **Zapůjčil:** 100mega, Hradec Králové. **Testoval:** KaT



PC CD-ROM

Aegis - guardian of the fleet

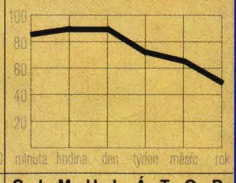
„Kurs jedna - jedna - devět. Rozkaz. Zvýšit rychlost na 30 uzlů. Pozor! Dva neznámé vzdušné objekty, směr dva - devět - devět. Identifikujte je! Ano pane, mám je - jsou to migy. Výška 20, rychlost 980. Připravte komplex SAM ke střelbě. Připraven. Palte! První raketa odpálena, druhá raketa odpálena. Cíl jedna zasažen a zničen. Cíl dva minut a otáčí na jedna - dva - nula. Zde sonarové stanoviště - neznámá ponorka v blízkosti lodi, odpálila dvě torpéda.....“

Pro vaše uklidnění mohu dodat, že torpéda křižník Aegis nakonec nezasáhnou a naopak ponorka bude zlikvidována protiponorkovou raketou ASROC. Křižník třídy Ticonderoga Aegis je po všech stránkách moderní lodí U.S.Navy vyzbrojenou nejmodernější, nedávno odtajněnou, výzbrojí. Ve skutečnosti sice křižník jména Aegis neexistuje, ale data a výzbroj souhlasí se skutečnými loděmi třídy Ticonderoga. Existuje mnoho simulátorů námořních lodí, ponorek apod., ale simulátorů jediné moderní válečné lodi je skutečně jako šafránu na Sněžce (a možná i více). Firma Software Sorcery se svého úkolu zhostila s nebývalou precizností. Jako kapitán svou loď povedete do řežby asi ve stu bojových misí založených na skutečných událostech. Roku 1982 budete pomáhat likvidovat krizi na Falklandách, roku 1986 se podíváte k Libyi, navštívíte Perský záliv - a to nejen během operace Pouštní štít a Pouštní bouře, ale i o 4 léta dříve, trup vaší lodi bude omýván vlnami černého a jaderského moře. Kromě toho, máte k dispozici tyto bitvy jako tréninkové mise. Ovládání lodi je velmi přehledné a jednoduché; důležité faktory, jako rychlost a směr lodi můžete ovládat prakticky z jakéhokoliv stanoviště. K dispozici je vám celá škála zbraní (tedy především raketových komplexů, jako jsou např. rakety s plochou dráhou letu Tomahawk, protiponorkové střely typu RUR-5 ASROC, protilodní střely RGM-84 Harpoon - mimochodem, o těchto raketách jsem se dočetl v knize Vojenské rakety z roku 1985, kde bylo rovněž uvedeno, že zmíněná zařízení budou umístěna např. na raketových křižnících třídy Ticonderoga), 127 mm děla, protiletadlové rakety apod.. A samozřejmě je Aegis nacpaný nejrůznější technikou pro vedení elektronického boje, pasivním a aktivním sonarem a radarem, anténou pro satelitní komunikaci a tak dále. Grafika je vyvedena ve standardní CD-čkovské SVGA grafice a obsahuje digitalizované scény odpalování raket, střelby z děl. Bohužel moderní válka se vede většinou na vzdálenosti desítek či stovek mil a tak si příliš nevychutnáte tmavé kontury lodí na obzoru. Stejně většinu času strávíte v temných, dobře klimatizovaných místnostech, kde budou zeleně zářit obrazovky radarů, respektive sonaru. Hru doplňuje tradičně dobrý zvuk a dobré zvukové efekty. Kdo by nechtěl slyšet hukot odpalované rakety, či slyšet kanóny v akci nebo si poslechnout v plynné angličtině, že střela země-země je zaměřena? Hra je kupodivu stále přehledná, i když na 3D taktické mapě jsou desítky jednotek. A až vám bude nejhůř, zkuste zavolat přes satelit na pomoc jiné jednotky. Dalším nesmírným kladem hry je chytlavost děje a volitelná obtížnost. K dispozici je vám i ohromná encyklopedie současné techniky. Hra AEGIS patří rozhodně ke špičce současných simulátorů - kdo by si nepřál sloužit světové spravedlnosti a bezpečnosti?

MUDDOK

AEGIS - GUARDIAN OF THE FLEET 86%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

+ skvělá hratelnost
+ výborná atmosféra
+ dobrá grafika a zvuk

SIMULÁTOR

Aegis - guardian of the fleet	**86**
Harpoon 2	75
Task force 1942	70
Wolfpack	58
Great Naval Battles	55

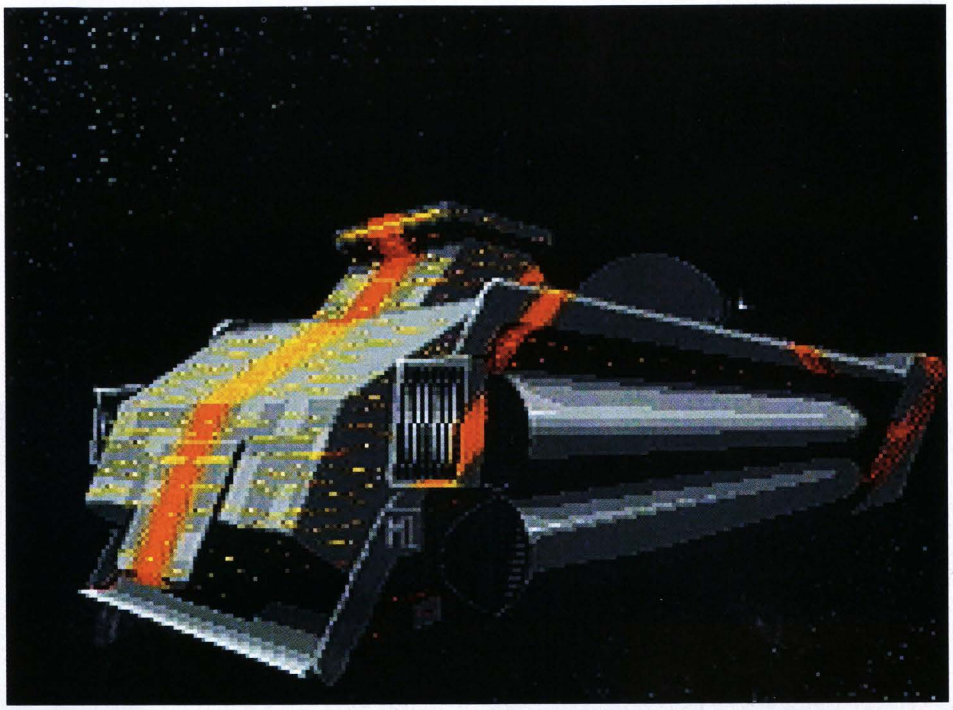
Testováno na: 386 DX/40, CD-ROM dblspd., 4 MB RAM, SB 16. **Požadavky:** 386 DX/25, 4 MB RAM, 20 MB HD, CD-ROM snglspd. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Software Sorcery, 1994. **Zapůjčil:** Popron. **Testoval:** Muddok

ATARI ST

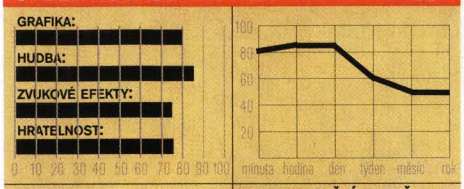
Cyber Assault

Připravuji hibernační kóji, abych se mohl uložit ke spánku při dlouhé cestě domů - na svou rodnou planetu, Zemi.

Těším se na 10 000 kreditů, které obdržím po přepravení geologických vzorků z jedné velmi vzdálené planety kdesi v zapadlém koutě vesmíru. Když sedám k počítači, abych mu zadal data pro návrat zpět, ozve se na nouzové frekvenci z vysílačky hlas, který křičí o pomoc a na obrazovce se objevuje krátká zpráva: Federativní kosmická vědecká stanice Aron byla napadena nepřátelskými formami života a původní posádka zlikvidována. Kdo můžete, pomozte... Z reproduktoru se ozve zvuk výstřelů a výkřik plný bolesti a poté následuje jen tíživé ti-



CYBER ASSAULT 80%



+ grafika
+ hudba a zvuk
- pohyb po čtvercích
- poměrně krátké

3D STŘÍLEČKA

Iron Helix	84
Operation G2	81
Cyber Assault	80
Space Hulk	79
Terminator 2029	45

Testováno na: Atari STE. **Požadavky:** Atari ST. **Existuje na:** Atari ST. **Výrobce, rok:** Trojan software, 1993. **Testoval:** Azirek

cho... Vidina užívání si v galaktickém baru na orbitální stanici se rozplývá jako pára nad hrncem. „A já jsem měl takovou chuť na místní holky a teď tohle. Doufám, že když něčeho kloudnýho dosáhnu, tak to aspoň hodí pořádnej balík, protože mám práce plný kecky

a nechce se mi na ni dlouho ani pomyslet. Kolik může taková stanice asi stát? Určitě hezkejch pár set melounů“ honí se mi hlavou. Pln nechutenství nastavuji nový kurz - stanice Aron.

Bez problémů jsem se dostal do přistávacího doku. Vstupuji do turboliftu (turbolift = rychlovýtah), během cesty nabíjím phaser (čti fázer = zbraň podobná laserové pistoli) a zapínám skener. Na obrazovce skeneru se objevuje část chodeb a místností. Blížím se ke dveřím první místnosti, která patří do obytného komplexu. Skener hlásí neidentifikovatelné objekty, odjišťuji phaser a otvírám dveře a...

Tak tohle je začátek recenzované hry Cyber Assault, kde se vžíváte do role člověka, který sedí v kosmickém korábu a zachytí nouzové volání z kosmické stanice a vydá se (kupodivu) na pomoc.

Tato 3-D chodička-střílečka, kde okolí vidíte jakoby očima hrdiny, není, jak by se možná domnívala většina z vás, plynně skrolující, ale pohybujete se jako v neskrolujících hrách dungeonovského typu. Úkolem v této hře je osvobodit (tj. vystřílet) kosmickou stanici od nepřátel. Nepřátelské jednotky se skládají z různých androidů, robotů a jiné kovové havěti křížené s biologickou formou. Stanice má pět pater, mezi kterými se přesunujete za pomoci výtahů (pozor, fungují pouze jedním směrem a tudíž se nelze vrátit). K opuštění podlaží potřebujete kartu, pomocí které jste schopni ovládat výtah. V prostorách stanice se povalují různé, pro vaši postavu leckdy užitečné, předměty jako třeba náhradní kyslíkové lahve, lékárničky, energetické balíčky, lepší zbraně a jiné. Abyste hru dohráli, musíte sebrat 5 speciálních karet, které vám umožní vstup do řídící místnosti stanice, kde se nachází vůdce nepřátel a toho když zrušíte, tak jste hru dohráli a na Zemi vašemu hrdinství určitě postaví pomník.

Co bych dodal k technickému zpracování? Asi jen to, že hra má dobrou grafiku, ale je škoda, že pohyb není plynulý, i když nepřátelé se pohybují opravdu plynule. Hudba je perfektní a zvuk jakbysmet.

Tomu, koho baví střílet ohavné nepřátele a mstít bezbranné lidi, tuto hru doporučuji, protože pro něj vystačí na pár dní dobré zábavy.

AZIREK ■

PC

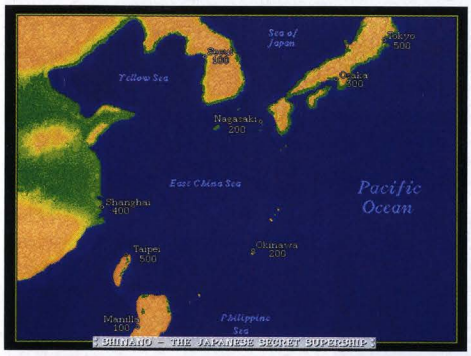
The Grandest fleet

Teď jsem tě dostal!

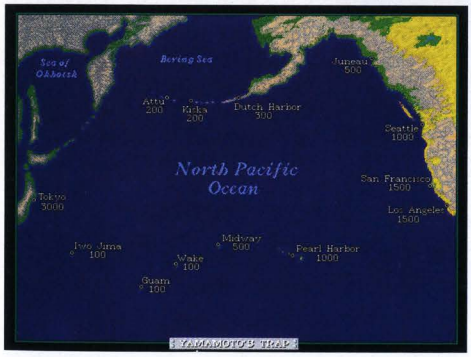
Ještě, že křižník nemůže střílet na ponorky. Konečně ti ho potopím, a to dokonce bez ztrát. Co ty na to? Co!? Kde se tam vzaly ty dva destroyery? To néé! Počkééj! Hmm a ponorky jsou v pytli. Určitě mi zase zabere tohle město a sestřelí všechny transportéry. To je...

To je nová hra The Grandest Fleet od méně známé norské firmy Quantum quality production. Pokud chcete vykřikovat obdobné projevy, nebo si je alespoň říkat v duchu, tak si ji určitě zahrajte. Autoři se tentokrát nechali inspirovat druhou světovou válkou, přesněji námořními bitvami z tohoto období. Celkové zpracování se vyklubalo ve strategii-úlovku s poměrně dobrou grafikou, animacemi i zvukem. Bohužel nemůžeme mluvit o tom, že by Grandest Fleet byla v nějakém směru nejlepší, ale také v ničem nepokulhává. Hra je dostatečně obtížná, aby jste si každého vítězství patřičně vážili.

Tak to by bylo k úvodu a nyní se můžeme



SHINANO - THE JAPANESE SECRET BATTLESHIP



YAMAMOTO'S TRAP

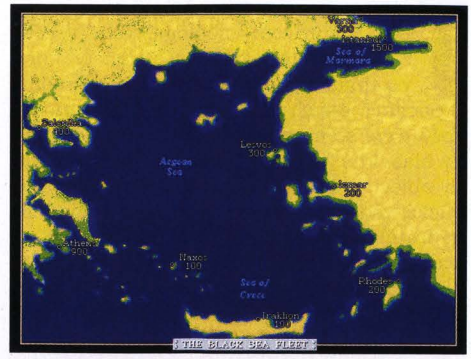
THE BISMARCK-TIRPITZ CONNECTION

střemhlav vrhnout přímo do válečné vřavy. Před každou bitvou si můžete určit většinu podstatných parametrů, jako úvodní stav vašeho konta, velikost mapy, maximální počet kol atd. Je lepší si všechno pečlivě rozmyslet, protože na počátečním stavu závisí strategie celé bitvy. Například při nastavení financí na maximum si nakoupíte flotilu hned v úvodu a můžete rovnou vyrazit do bitvy. V opačném případě jste nuceni se vyzbrojovat během hry, a pak si opravdu ceníte každé nové lodi. Také výběr počtu kol se nedá přehlédnout. Doporučuji nastavit neomezenou délku (do úplného zničení jedné strany), protože při kratších limitech vůbec nevyužijete města. Jé, na ty jsem zapomněl. Města můžete během hry obsazovat a zdokonalovat. Kromě obvyklých staveb jako jsou doky a letiště, máte možnost postavit i rafinérii, reaktor, univerzitu, nemocnici, všemožné opravny a dokonce i operu. Pro lepší obranu lze vybudovat pevnůstky okolo města, které mají tu výhodu, že vám zůstanou i po obsazení města nepřítelem. Stavba ve městech je přehledná a při delších bitvách nezbytně nutná. Platí zde pravidlo více měst - více peněz, více peněz - více budov, více budov - lepší lodě, lepší lodě - vítězství.

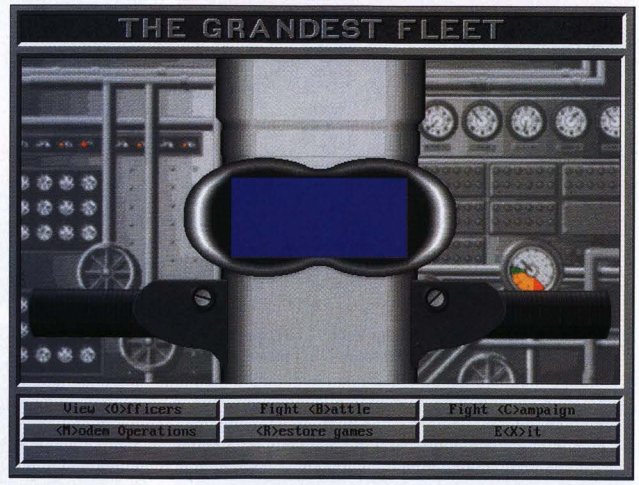
A teď to hlavní, loďstvo. V úvodu si nakoupíte počáteční část vaší flotily a k ní v docích dostavujete lodě další, kterých není zrovna málo. Kromě bitevních křižníků, letadlových lodí a hlídkových člunů narazíte také na ponorky, minolovky, transportéry a další. Jestli je ve městě s dokem příslušná budova (rafinerie, reaktor), tak můžete obohatit své loďstvo i o takzvané super lodě (vylepšená verze dané lodi), které mohu jen doporučit. Každý typ lodi má odlišnou účinnost na typy ostatní. V praxi to znamená, že když vám nepřítel zničí všechny lodě jednoho druhu a vy je nemáte kde vyrobit, může následovat nepříjemná drtička vašeho loďstva.

Jako snad všechny úlovky je i tato rozdělena na kola. Tentokrát každé kolo obsahuje čtyři různé části, konkrétně pohyb lodí, výstavbu ve městech, stavbu nových plavidel a útok. Protože všechny čtyři části musí absolvovat obě válčící strany, útočí v jednom kole každý hráč dvakrát (útok je vždy oboustranný). Strategická část zvolila zlatou střední cestu, a tak není ani příliš těžká ani lehká. Každého stratéga potěší takové drobnůstky typu, letadla z letadlové lodi mohou být sestřelena, pokládání a likvidace min atd.

Až vás omrzí jednotlivé bitvy, začněte hrát campaign. Od normálních bitev se totiž výrazně liší. Některé již zmíněné parametry jsou předem dány a nemusíte hrát jen na body, ale cílem mise může



THE BLACK SEA FLEET



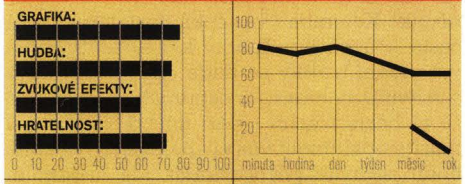
být obsazení určitých měst, doprava konvoje do jisté zóny nebo početní převaha nad nepřítelem. Campaign je rozdělen do dvou či tří bitev, a to tak, že následující bitva je pokračováním předchozí, ale v náročnější podobě. Předem upozorňuji, že campaign je pěkně „tuhej", protože je přísně časově limitován.

Grafika běhá ve vyšším rozlišení (640 * 480 * 256) a je opravdu dobrá. Velkým kladem jsou animace, které se úlovkům vyhýbají jako čert kříži. Plynulý pohyb všech jednotek je dnes samozřejmý, ale zde můžeme vidět otáčení hlavní, vypouštění torpéd a dokonce i let granátů. Navíc jsou útoky doprovázeny krátkými videosekvencemi v malém výřezovém okně, výborně podbarvujícími atmosféru (kdo by nechtěl vidět topícího se nepřítele, kterého rozežírá krvelačný žralok). Už při instalaci vás jistě překvapí 29 driverů pro hudbu a 16 pro zvuk. Hudební doprovod k této hře je opravdu zdařilý a hodí se k danému tématu. Škoda jen, že některé skladby jsou krátké a stačí dohrát dříve než skončí kolo. Zvukové efekty se drží standardu. Hra je určena pro jednoho až dva hráče a nechybí zde ani modemové propojení.

Sečteno a podtrženo, The Grandest Fleet je strategie, kterou si oblíbíte na několik dlouhých a pěkně strávených večerů.

MAREK

THE GRANDEST FLEET 76%

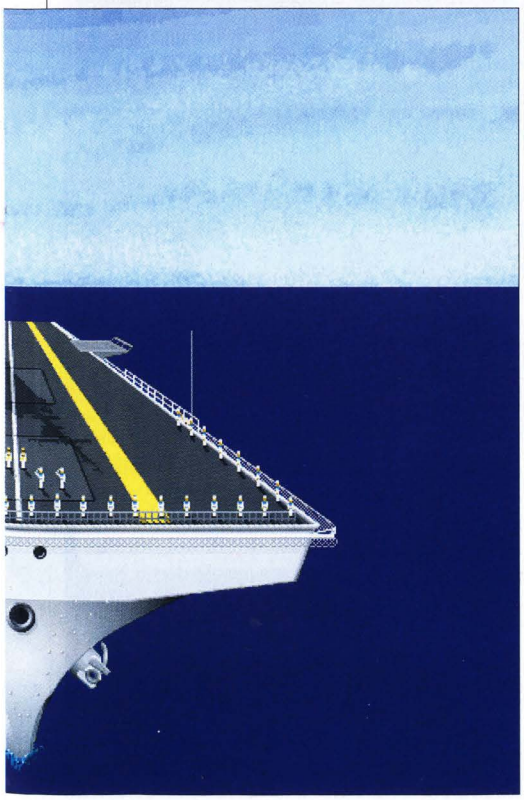


\+ animace
\+ dobrá hudba
\+ hra po modemu
\- málo originální

STRATEGIE

Battle Isle II	86
The Grandest Fleet	76
V for Victory	71
History Line	63
High command	45

Testováno na: 386 SX, 4 MB RAM, Sound Blaster. **Požadavky:** 386, 4 MB RAM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Quantum quality production, 1994. **Testoval:** Marek



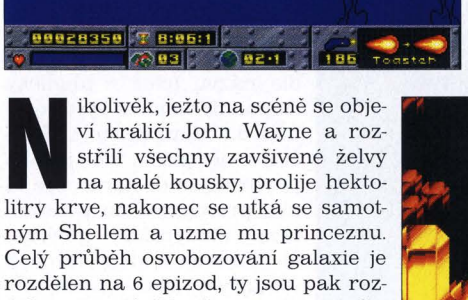
PC

Jazz Jackrabbit

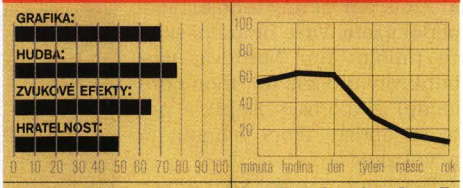
Všeobecně známý vůdce ultrapravicových želvích teroristů, Devan Shell, unesl milovanou králičí princeznu, Evu Earlong a obsadil galaxii svými poskoky! Je všechna naděje vesmírných králíků ztracena?

Nikolivěk, ježto na scéně se objeví králičí John Wayne a rozstřílí všechny zavšivené želvy na malé kousky, prolije hektolitry krve, nakonec se utká se samotným Shellem a uzme mu princeznu. Celý průběh osvobozování galaxie je rozdělen na 6 epizod, ty jsou pak rozděleny na několik planet a úrovní. Celá hra je vlastně jen bezduchá střílečka, skákání po plošinkách, sbírání nábojů a bloudění v bludištích. Jazzovi úkoly se dají lehce popsat takto: a) zastřelte vše, co se hýbe; b) seberte všechno, co můžete; c) co nemůžete sebrat, zastřelte. Když se vám v bludišti podaří najít červený diamant, dostanete se po dokončení úrovně do speciální, trojrozměrné, stáže. Zde je nutno v časovém limitu sesbírat 30 velkých modrých diamantů. Toto se děje pobíháním po totálně rovné ploše, protkané silnicemi, po kterých běžíte. Tato stáž je nesmírně nudná a namáhavá. O trochu lepší je to v samotné akci. Jazz má k dispozici několik zbraní, ke kterým musí shánět střelivo. Jsou to: BLASTER, do kterého Jazz nemusí shánět nábojnice, TOASTER (poetické jméno), RF MISSILE a LAUNCHER, který plive podivné oválné předměty, které skáčou po podlaze dokud něco netrefí. Pak je zde ještě zbraň speciální - TNT. Kromě zásobníků do zbraní se v chodbách a tajných skrýších dají nalézt různé elixíry typu urychlovač, skákač, nezranitelnost a štíty, ptáci-pomocníci, létající koberce a další. Pokud jste šílenci, můžete se pokusit nalézt v bludišti 100% předmětů a postřílet 100% roztomilých příšerek. Postavička Jazze je poměrně hezky animována, zato ostatní za mnoho nestojí. Příšerky mají občas tendenci procházet zdí a daří se jim to obdivuhodně. Pozadí je mrtvé, strnulé. Hru zachraňuje dobrá hudba, která podporuje i Gravis a Sound Blaster 16. Rada na závěr - jestliže trpíte komplexem méněcennosti, kupte si Jazze.

MUDDOK



JAZZ JACKRABBIT 63%



\+ dobrá hudba
\+ volba obtížnosti
\- zoufale neoriginální

ARCADE

Cool Spot	80
Prehistoric II	79
Jazz Jackrabbit	63
Prehistoric	25
Carlos	10

Testováno na: PC 386DX 40, 4 MB RAM, SB 16. **Požadavky:** 386 DX 33, 4 MB RAM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Epic MegaGames, 1994. **Testoval:** Muddok

AMIGA, PC

The Clue

Loni byl u nás vykraden průměrně každý třicátý byt. Tato hra se sice odehrává v Londýně v padesátých letech, ale právě loupeže jsou její hlavní náplní.

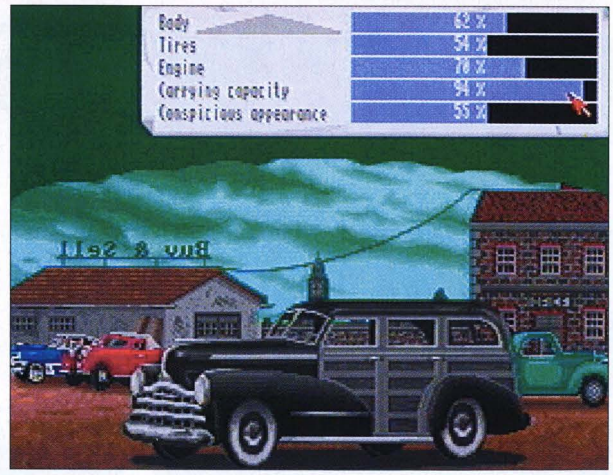
29.1.1994

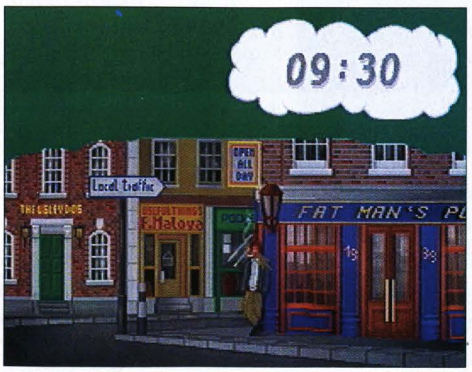
Já a moji přátelé jsme se toho sychravého rána přišli naposledy rozloučit s naším kamarádem. Po pohřbu jsme si šli zavzpomínat na staré časy. V té chvíli jsem si uvědomil, že již nemá cenu zatajovat můj příběh. Už je to tak dávno, ale pamatuji si to, jako by to bylo dnes. Všechno to začalo před 41 lety... 3. února 1953 jsem jako chudý venkovan, který měl v kapse sotva několik penny, právě dorazil na londýnské nádraží Victoria Station. Město na mě udělalo samozřejmě velký dojem a tolik lidí, co jsem potkal na nádraží, jsem na vesnici neviděl za celý rok. Měl jsem z toho až divný pocit, tak jsem si raději zavolal taxíka. Jaké jsem ale měl štěstí, stal jsem se stotisícím zákazníkem, a proto jsem mohl taxíkem jezdit zdarma po celý rok. Zbyly mi proto nějaké peníze, tak jsem šel do nejbližšího hotelu. Jméno hotelu „U ošklivého psa“ sice moc přívětivé nebylo, ale byl to hotel levný a tak jsem neměl moc na výběr. Hned jak jsem se dostal na pokoj, zavolal jsem své nejlepší přítelkyni, mé matce. Možná vám budu připadat trochu příliš sentimentální na třiadvacetiletého muže, ale k ní jsem měl po celý život nejblíž. Ona mi dala telefonní číslo na mého strýce, šéfa tamního zločineckého gangu. Zkusil jsem mu zavolat a...

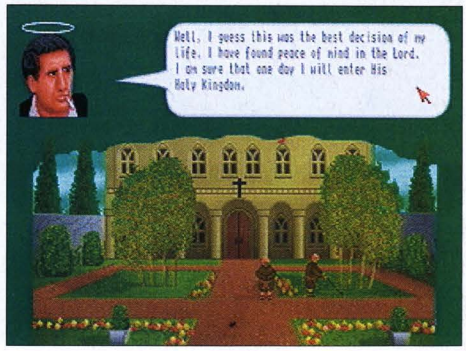
Dál už to nebudu vykládat, jelikož příběh Matta Stuvysunta, tak se onen vyprávěč jmenuje, tvoříte sami, ale k tomu až za chvíli. Nejprve o jakou že to půjde hru. Již dle názvu (clue = anglicky stopa, myšleno ve vyšetřování) a dle faktu, že strýc je zločinec, je jasné, do jakého prostředí se dostanete. Je to tak, proniknete do podsvětí mezi londýnskou galérku, ale zároveň budete navenek vystupovat jako ctihodný občan. Nechci se hádat, ale mám takový pocit, že hra ze zločineckého prostředí tu ještě nebyla, když nepočítám nějaké střílečky. Ještě než budu pokračovat, vysvětlím, proč tu hru recenzuji tak pozdě. Dříve totiž byla jen německá verze, ale já německy neumím a ani tento jazyk příliš v lásce nemám, a proto pokud se vyskytuje ve hře více jak 5 německých slovíček, hru odkládám a čekám na anglickou verzi. Nyní jsem se dočkal, a proto můžeme pokračovat. Víte, že se budete pohybovat na šikmé ploše, ale že s pár penny toho asi moc nedokážete. Vaše finanční situace (míním tím Mattova, vaše bankroty mě zas tak moc nezajímají) se ale brzy zlepší, a proto se budete moci vrhnout do první akce.

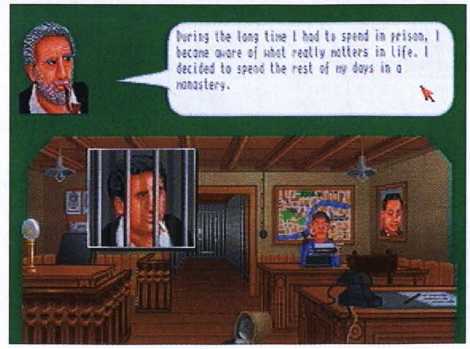
Hru jsem označil jako adventure, ale jak uvidíte, jsou zde obsaženy i prvky jiných typů her, adventure ale jaksi převažuje. Pohled je převážně „vašima očima“, ale často je použit i pseudo 3D pohled. Nejprve k tomu prvnímu pohledu. Ten je použit při pohybu po londýnských ulicích, krčmách, obchodech apod. Při pohybu jsou příkazy jako u her od LucasArts, ale zde jsou jen základní jako jít, mluvit, podívat se a navíc je myslet. Příkaz myšlení zastupuje Mattův zápisník a inventory zároveň. Po použití tohoto příkazu se můžete podívat na informace o vašich autech, vytipovaných budovách, vašem nářadíčku, přátelích, vlastnostech apod. U těch příkazů, ale vlastně i celé hry je jedna zajímavost, která se týká ovládání. Hru je totiž lepší hrát joystickem, myší to je sice také možné, ale některé akce lze dělat jen joystickem. Druhý pohled se používá při plánování loupeží a jejich provádění, ale k tomu také až za chvíli. Pohled na svět je vám jasný, přikročíme proto k další věci.

Nyní se pokusím vysvětlit, co v této hře můžete dělat. Vaším hlavním úkolem je ukrást korunovační klenoty z londýnského Toweru, ale k tomu vede dost daleká cesta. Vaší první loupeží bude vykrádačka jedné trafiky. Oproti korunovačním klenotům to je sice trochu málo, ale Kolumbus se také nenarodil rovnou jako objevitel Ameriky. Stejně jako Kolumba i vás čeká dosti strastiplná cesta k úspěchu. Zpátky k trafice. Schéma vykrádání trafiky se bude opakovat, i když s jistými změnami, i u ostatních loupeží, takže to berte trochu i jako návod. Nejprve si musíte obhlídnout váš cíl. Záleží na vás kolik hodin strávíte pozorováním, ale maximum je 24 hodin, potom byste byli moc nápadní. Další krokem je sehnání si komplice. Paradoxně totiž neumíte řídit, takže si musíte sehnat minimálně řidiče. Komplici se nejlépe shánějí kde jinde než v hospodách, tam potkáte řidiče, kasaře, specialisty na výbušniny či elektroniku apod. Nikdo vám ale nebude

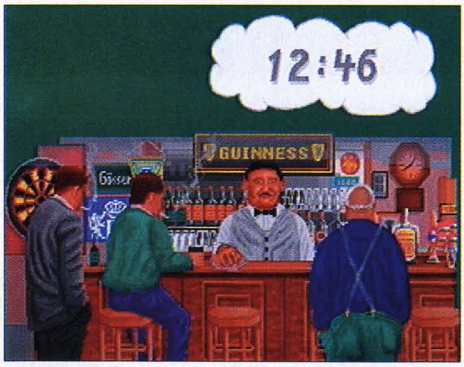








pomáhat zadarmo, každý si na začátek zvolí dosti velký podíl, dle jejich znalostí od 40% do 90%, což není málo. Nebudu to moc rozvádět, vy si to prubnete sami. Jen uvedu, že vaše první auto je jen dvoumístné, takže si nenajímejte školy v přírodě, asi by se vám tam nevešli. Další záležitostí je nářadíčko, zpočátku máte jen ruce a nohy (tedy zbytek těla máte taky, ale ten vám při loupeži příliš nápomocný nebude), a proto doporučuji si koupit alespoň páčidlo a rukavice. U předmětů se trochu pozastavím. Každý předmět, stejně jako Matt, má své vlastnosti (nejdůležitější je asi hluk), na které je třeba při výběru koukat. Některé předměty potřebují ke svému použití jinou věc (autogen třeba generátor) nebo určitou zkušenost s daným oborem (u paklíčů potřebujete zhruba 33% znalosti ze zámečnictví), tím se hry do hry dostal prvek z dungeonů. Vaše vlastnosti se vám totiž se získanými zkušenostmi zvyšují, což je charakteristické právě pro dungeony. Tím pádem nakupování věcí není jen nudnou záležitostí, ale docela zajímavou akcí. Nyní už máte vše potřebné, proto se můžete odebrat do svého pokoje, podrobně si naplánovat loupež. Vyberete si řidiče či jiné potřebné funkce, budovu na vyloupení, auto a můžete přikročit ke kreslení plánu. Zde právě musíte použít joystick. Jím provádíte celou akci krok za krokem. Kudy půjdete ke dveřím, co zvolíte k otevření (paklíč nebo páčidlo), kam

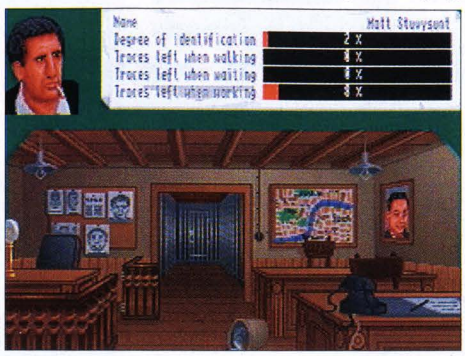


půjdete potom, co vezmete, co budou dělat ostatní osoby apod. Plánujte opravdu do detailů, jinak může váš plán zkrachovat, tím se zas do hry dostal prvek strategie. Pokud máte vše hotovo, můžete loupež provést. Samotnou akci ale již nemůžete ovlivnit, vše bude probíhat dle plánu, zvolit můžete jen útěk. Jestliže vše bylo O.K., vrátili jste se do hotelu. Pak schází jediná věc, prodat kořist. Ve vaším okolí jsou celkem tři takoví „obchodníci“, přičemž nezapomeňte, že i peníze musíte dát „vyprat“, aby byly „čistý“. (Špinavé peníze neexistují -Václav K.)

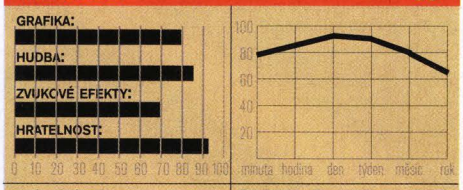
Tohle byla ukázka, jak vykrást trafiku.

Ostatní akce budou daleko složitější. Časem budete odpojovat poplašné zařízení, otevírat ocelové dveře, různé sejfy, likvidovat stráže apod. Prostě stále něco nového. Za získané peníze si mimo lepšího nářadí můžete koupit lepší auto nebo staré opravit apod. Pozor na používání stále stejného auta, to je moc podezřelé. Samozřejmě i budovy nabudou na rozmanitosti. Postupně můžete vyloupit cukrárnu, klub transvestitů, aukční síň, klenotnictví dokonce i domov důchodců či hrob Karla Marxe. Máte se zkrátka na co těšit. Ale samozřejmě policie nebude jen tak přihlížet, a proto si na ně dejte pozor. Bacha na stopy, otisky, stejná auta apod. Stále musíte být ve střehu a to vás udrží

v napětí. Vidíte, že nudit se určitě nebudete. Navíc tu je i skvělý příběh. Během hry jsou totiž i běžné vzpomínky Matta na tu kterou událost. Třeba hned po první akci k vám přijde převlečený inspektor Gludo (ne nepodobný inspektoru Clusovi z Růžového pantera) a chce, abyste mu předali váš lup. Pokud mu ho dáte, budete uvězněn a Matt bude vzpomínat, jak po propuštění z vězení vstoupil do kláštera a usmířil se s bohem. Pokud s Gludoem vyběhnete, tak se objeví Mattovy vzpomínky na inspektora, který se myslel, že jsem jste ho nepoznal. Skvělý je i příběh samotný. Po třetí loupeži si Matt koupí noviny a přečte si, co o něm píšou noviny, prostě bomba. Bohužel ale i příběh má své mouchy. Když mě (tedy Matta) jednou vzali do vyšetřovací vazby, museli mě pustit pro nedostatek důkazů. Hned jsem zašel do nejbližšího obchodu a prodal jsem kradené věci, které jsem měl celou dobu u sebe! Nebo jsem se byl podívat na policii a potkal jsem tam nějakého potenciálního komplice. Před tamními policisty mi v klidu řekl, že je dobrý kasař, a že chce 50% z kořisti. Sice to jsou chyby,



THE CLUE 80%



+ skvělá hudba
+ skvělý příběh a nápad
+ výborná zábava
- málo zvuků
- ubohé animace

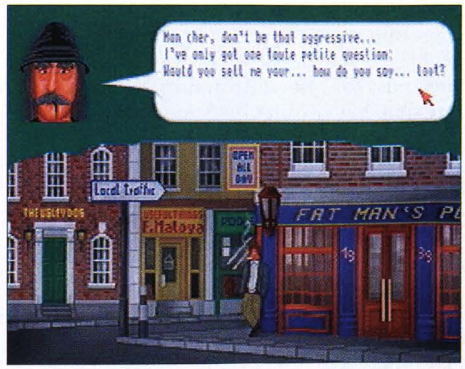
ADVENTURE

Simon the Sorcerer	85
The Clue	80
Universe	72
7 dní a 7 nocí	69
Maniac Mansion	30

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM, HD. **Požadavky:** dop. HD. **Existuje na:** Amiga, Amiga 1200, PC. **Výrobce, rok:** Neo, 1994. **Testoval:** Lewis

ale dají se přehlédnout. Nápad je tedy na první pohled skvělý a příběh (až na výjimky), ve kterém ani o love story není nouze, má šanci být také skvělý, kamenem úrazu by ale mohlo být technické provedení. Tak se do toho pustím.

Začnu tradičně grafikou. To jsem si vybral pěkně blbě, protože ta je docela problematická. Ty pseudo 3D pohledy nejsou nic moc, i když chápu, že to je jen malování plánu, já bych to nakreslil ještě hůře, ale stejná grafika zůstane i při provádění akce, což nepotěší. Sice se při akci alespoň znázorní interiéry, ale stejně by to mohlo být daleko lepší. Grafika města, ulic a osob je velice dobrá, ale dost ji kazí ubohé animace, jinak by to šlo. Hudbě bych snad ani nic nevytknul, dobře vystihuje jak atmosféru 50.let, tak napětí při loupeži. Se zvuky to už je horší, ve hře jich totiž strašně málo a uslyšíte je opravdu jen někdy. Autoři si s grafikou a zvuky mohli pohrát trochu víc, ale co Civilizace také neměla nejlepší grafickou a zvukovou stránku a jaká to je hra. Příběh sice k dokonalosti nestačí, ale k výborné zábavě ano. A to platí u The Clue dvojnásob. **LEWIS** ■



3DO

Road Rash

Teflon Mike, Rhonda the Rash, Milwaukee Jon... Nikdo z nich se nepřijel jen zúčastnit. Všichni jsou tu, aby zvítězili. Prostředky v tomto případě nehrají roli...

Road Rash jsou závody na motorkách. Jde o rychlost, kvalitu stroje, agresivitu a pevné nervy. Road Rash je také prostředí drsných bikerů, kde úctu získají jen ti nejlepší. Jde taky o prachy a o prestiž. Kromě toho je Road Rash skvělá hra na 3DO od známého herního giganta - Eletronic Arts. A teď jde o to Vám ji přiblížit.

Hned po spuštění Road Rashe jsem se málem sesunul ze židle (kdybych neseděl před Bednou na zemi). Myslím, že stejně by reagovala většina hráčů odkojených Amigou nebo PC-čky. Hra začíná hezkým full screen a full color filmem, což přeloženo do řeči obecné značí, že digitalizované video je k nerozeznání od televize. Za zvuku rockové hudby se pod vlivem sugestivního klipu pomalu vžíváte do role greenhorna v partě ostřílených bikerů. Atmosféra na PC či Amize bez MPEG dekompresní karty nevídaná. Ale samy závody za úvodem nezaostávají ani o trochu.

Vzápětí po intru se na obrazovce objeví skvělý comixový obrázek a Vy si můžete zvolit jednotlivý závod nebo „big game mode". Předpokládejme, že si vyberete kompletní hru. V tom případě Vás nemine výběr postavy. Každý z osmi bikerů má pěkný obrázek (jeden je větší ... než druhý) a vlastní charakteristiku. Nejdůležitějším faktorem je váha. Čím lehčí závodník je, tím rychleji jede. Ale lehčí zároveň znamená slabší; a síla, ač to může být s podivem, je v Road Rash nesmírně důležitá.

Výborně. Vybráno, uloženo a Váš hrdina se může připravit na první závod. Ještě zbývá maličkost: zvolit jednu z pěti tratí. Pochopitelně se nejedná o žádné oficiální závodní okruhy. Trať se myslí prostě úsek silnice o délce zhruba šesti mil na první a sedmnácti na páté úrovni. Rozdíly jsou v počtu zatáček, křižovatek a kopců, v okolí, pozadí, hustotě provozu a policejních hlídek. Tak pro začátek zvolíme něco lehčího, třeba rovinatou Sierru Nevadu a hurá na start. Opět chvilka videa - detailní záběry předstartovní horečky („túrování" motorů, oblékání rukavic) a pak chvilka čekání, než se ze stříbrného kotouče natáhne dráha.

Vaše počáteční pozice je (a k Vaší smůle vždycky bude) ta poslední, tj. čtrnáctá. Z beden HI-FI soupravy řvou motory závodních strojů, počítadlo odpočítává tři vteřiny do startu. TEĎ! Všichni vyrážejí kupředu. Během několika vteřin se stroj dostane na plný výkon. S nevídanou plynulostí a rychlostí se začne vykreslovat dráha a okolí. Cesta vede do kopce i s kopce, počet pruhů se zvyšuje a snižuje, několikrát se dálnice dokonce dělí do dvou různých proudů (vlastně do třech, ale ten poslední je pro turisty). Okresky tu a tam křižuje jiná silnice, přičemž při troše smůly můžete narazit (myšleno doslova) i na projíždějící vůz. Okolo se mihají hory, kopce a pláně; na jiných drahách byste našli i srázy, samoty, vesnice, předměstí, městečka i města (liší se dle druhu výstavby: od cihlových rodinných domků po skleněné supermarkety) a dokonce i tunely. Houbaře a příznivce terénních závodů jistě potěší možnost zajíždět dosti daleko od silnice, projíždět se po lesích a skákat po hřebenech hor. Na silnici se kromě závodníků pohybují auta (od taxíku po dodávku - šest nebo sedm různých druhů), neopatrní turisté a ve městech i skateboardisti, stařenky a obchodníci. Na posledně jmenovaných si můžete vybíjet svou potlačenou agresivitu a s gustem je přejíždět.

Avšak nejen rychlost, ale i notná dávka brutality je nutná k dokončení závodu. V konkurenčním boji napomáhají bikerům souboje těla na tělo, kdy buď skopávají soupeře ke krajnici, nebo do něj nemilosrdně buší. Efektivnější údery zajistí obušky, basebalky i řetězy. Při souboji však musíte stále sledovat trať, nebo skončíte špatně. A co že se vlastně stane, když nabouráte? Narozdíl od klasických simulátorů nekončíte, ale můžete doběhnout zpět ke svému stroji (při běhání postavičku normálně ovládáte kursory!), nastartovat a znovu zkusit své štěstí. Pouze na ukazateli poškození motorky ubude jeden stupínek. Právě tato nerealističnost řadí Road Rash mezi zábavné závodní hry. Velmi oceňuji, že se autorům podařilo najít ideální kompromis mezi skutečnými fyzikálními zákony a zábavností. Kupříkladu srážka s protijedoucím autem v rychlosti 30 mph nezpůsobí kromě mírného zpomalení vůbec nic, pád z motorky v 135 mph znamená zase pouze pád. Lépe si zahrajete, ale zdravý rozum to stále ještě neuráží (respektive je to přijatelné v rámci možností). I když z fleku zatočit o 60 stupňů? Nevím, nevím...

Vraťme se zpět k závodu. Dopadnout může v zásadě čtyřmi způsoby: 1) Projedete cílem na prvním až třetím místě. Tím se stáváte vítězi a nejenže obdržíte finanční odměnu, ale také uvidíte jeden z asi šesti vítězných videoklipů. 2) Cílem sice projedete, ale jako čtvrtý až čtrnáctý. Dostanete cenu útěchy (pár babek) a uzříte jak bikeři zacházejí s „losery". 3) Někde na cestě Vás chytí všudypřítomný policista. Pokud máte na pokutu, zaplatíte a vše je OK. Nejprve však shlédnete potupnou scénku (opět jednu z několika) 4) Bouráte tak často, že vaše motorka závod nevydrží. V tom případě pro Vás závod končí a Vy musíte zaplatit pokutu.

V prvních dvou případech získáte finance, které mohou časem dát na novou motorku. Místní obchod nabízí patnáct motorek ve třech třídách a v nejrůznějších cenových relacích (od dvou do čtyřiceti tisíc dolarů). Ty nejlepší jsou rychlé, skvěle sedí na silnici a mají turbo, díky němuž dostanete na krátkou dobu ze stroje absolutní maximum. S dobrou motorkou budete své soupeře snadno porážet. JENŽE! Jakmile projedete vítězně všech šest tratí, bikerský gang Vás povýší na další úroveň, s čímž pochopitelně souvisí jak zlepšení soupeřů, tak i finančních odměn a pokut. Naneštěstí se také zhustí doprava, frekvence zátaras a výkopů na vozovce a jiných příjemností.

Tak, zábavu, rychlost a brilantní grafiku jsem již vychválil. Zbývají zvukové efekty a hudba. Řev motorů, zoufalé výkřiky přejížděných chodců a policejní houkačka je vše, co v Road Rash uslyšíte. Zato jsou všechny zvuky ve vynikající kvalitě, nehledě k tomu, že dolby surround Vám dává skutečnou iluzi akustického prostoru. Z céédéčka hraje po celou dobu rocková hudba, která se k motorkovým závodům výborně hodí (ona pro toto prostředí dokonce přímo zkomponovaná). Pokud budete zrovna v některém z menu a chvíli počkáte, uvidíte k písničkám i kompletní videoklipy.

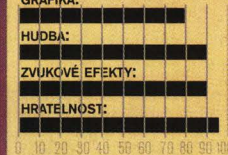
3DO pravděpodobně nepatří k běžnému vybavení našich (Vašich) hráčských doupat. Po shlédnutí hry Road Rash musím říci „bohužel". Road Rash je skvělá zábava na dlouhou dobu. Je zatím to nejlepší, co jsem mezi zábavnými simulátory našel. Tedy, až zase někdy zakysnete mezi 27 a 28 levelem Dark Toweru, zkuste se odreagovat v bláznivých motorkových závodech... Ale POZOR! V manuálu varují, abyste to nikdy nezkoušeli ve skutečnosti. Je to jen hra.

Haquel P. Tickwa

HAQUEL

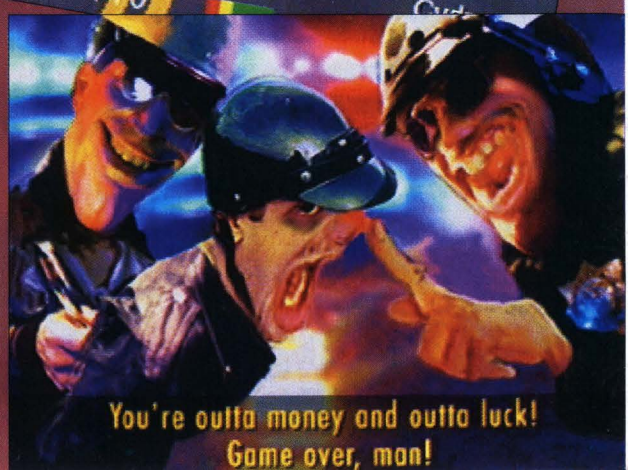
„Mám ráda závodní hry, hlavně ty zábavnější. Mám je raději než ty realistické," řekla nám před nedávnem Violet Berlin na ETSC. Tehdy jsem s ní hluboce nesouhlasil. Kritériem dobré závodní hry pro mě byla hlavně realističnost. Ne dnes. Po té, co jsem měl možnost hrát Road Rash na 3DO, se na „zábavnější" závodní hry dívám úplně jinak.

ROAD RASH 91%



+ hratelnost
+ video klipy
+ rychlost
- horší jízdní vlastnosti
- krajina se okouká

Testováno na: FZ-1 REAL 3DO Interactive Multiplayer. **Požadavky:** dtto. **Existuje na:** 3DO. **Výrobce, rok:** Eletronic Arts, 1994. **Zapůjčil:** Games World. **Testoval:** Haquel P. Tickwa



EXCALIBUR SHOP

VOCHOZKA TRADING

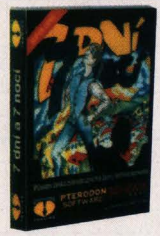
Bomba roku 94!

7 dní a 7 nocí

Seznamte se s nejlepší českou hrou na počítač PC! Staňte se soukromým detektivem Vencou Záhybem a „postarejte" se na týden o jeho sedm dcer. Hra je žánru lechtivá komedie, proto je doporučena starším 15ti let. Ovládá se pohodlně myší, všechny texty jsou v češtině (na Slovensku samozřejmě ve slovenštině), obsahuje několik původních českých skladeb (od Sound Line a HMC). Součástí dodávky jsou: 2 diskety se hrou, manuál a barevná krabice.

PC verze - 277,- Kč *(minimální konfigurace PC 386, 2 MB RAM, VGA, doporučený Sound Blaster, nebo D/A převodník). Tvůrce Pterodon Software (Tajemství Oslího ostrova).*

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru 7 dní a 7 nocí poštou na dobírku až k Vám domů.
K ceně hry se připočítává poštovné a balné.



Čechy:
VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373,
572 01 Polička, tel.: 0463/22 373

Slovensko:
RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1

NO, NEJSEM SICE TAK NADŠEN, ALE URČITĚ JE VÝHODNÉ KOUPIT SI HRU SE SLEVOU U FIRMY GAMES WORLD

KUPÓN NA SLEVU

GAMES WORLD, S.R.O.
VODIČKOVA 41 - PASÁŽ SVĚTOZOR
110 00 PRAHA 1
CZECH REPUBLIC

CENA HRY NAD 1000 Kč . . . . . SLEVA 100 Kč
CENA HRY OD 500 DO 1000 Kč . . SLEVA 50 Kč
CENA HRY DO 500 Kč . . . . . SLEVA 25 Kč

GAMES WORLD

TENTO KUPÓN VYSTŘIHNĚTE A ODEVZDEJTE V PRODEJNĚ PŘI NÁKUPU NEBO ZAŠLETE FIRMĚ GAMES WORLD SOUČASNĚ S OBJEDNÁVKOU NA ZASLÁNÍ ZBOŽÍ NA DOBÍRKU. SLEVY SE NESČÍTAJÍ - NA 1 HRU 1 KUPÓN!

PRO PŘEDPLATITELE JE SLEVA DVOJNÁSOBNÁ, ČTĚTE NA STRANĚ 4

AMIGA Info

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2, tel.: 25 37 08, 25 62 01
Objednávky: Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1
FAX: 02/25 42 27
Ceny jsou včetně DPH - Zasíláme i na dobírku

ALL STAR

Počítače PC

386 DX 40 (mono VGA, 1MB RAM)	19.990,-
386 DX 40 + mat. koprocesor	29.990,-
486 DX2-66, provedení VESA	38.999,-
486 DX40, provedení VESA	36.999,-
Pentium 60, provedení VESA	57.976,-
Pentium 90, provedení VESA	69.280,-

Uvedené sestavy zahrnují:

- ✔ Rychlý 250 MB pevný disk
- ✔ Grafickou kartu TSENG 1MB, VESA (nejrychlejší ve své kategorii)
- ✔ 3.5" mechaniku
- ✔ Color SVGA monitor MPRII
- ✔ 4 MB RAM
- ✔ Provedení minitower
- ✔ ČS-US klávesnici
- ✔ myš

volejte pro aktuální ceny
Libovolné sestavy dle přání.

Hardware PC

Motherboardy
Montáž zdarma !

486 DX 40, Vesa LB	10.999,-
486 DX 2-66, Vesa LB	12.988,-
Pentium 60, včetně řadiče VLB IDE	29.989,-
Pentium 90, včetně řadiče VLB IDE	41.898,-

Zvukové karty

Audio Excel 16, DSP procesor, stereo	3.490,-
Sound Blaster PRO	3.439,-
Sound Blaster 16	5.389,-
Sound Blaster 16 ASP	7.178,-

Monitory

SVGA Color, MPR II	
14"	8.628,-
15"	12.990,-
17"	24.720,-
Filtr - sklo, vynikající parametry	490,-

Modemy

14400 Externí, fax	5.950,-
14400 Interní, fax	5.590,-
2400 externí, fax	3.990,-

Harddisky

Pevné disky SAMSUNG, záruka 2 roky

210 MB	6.999,-
250 MB	7.995,-
420 MB	8.999,-

Pevné disky Western Digital, záruka 2 roky

210 MB	7.659,-
340 MB	9.418,-
420 MB	9.999,-
540 MB	11.985,-
700 MB	15.890,-
montáž HD Amiga / PC	tel.

Paměti SIMM

1 MB	1.350,-
4 MB	4.950,-
Simm PS/2, 72 pin.	tel.

Počítačové sítě

Novell, Lantastic
Kompletní služby včetně projektu.

Počítače AMIGA

A1200, A4000	tel.
CD 32	SUPER CENA

Hardware AMIGA

Paměťové rozšíření	
A501, 512 KB RAM pro A500	1.290,-
A501 Plus, 512 KB RAM pro A500+	2.490,-
A601, 1 MB RAM pro A600	2.790,-
RAM externí, 2-8 MB A500(+), 2 MB	4.490,-
2 MB + hodiny pro A500	3.999,-
2 MB + hodiny A1200	6.789,-
4 MB + hodiny A1200	8.868,-
Blizzard 1220, 4MB	9.900,-
Blizzard 1220, 4MB, MC 68882/33	12.490,-
Blizzard 1230-II, 0MB, 40 MHz	14.490,-
Externí disketová jednotka	tel.
Řadič IDE pro A500 externí	3.990,-
Řadič IDE pro A500 interní	3.490,-
Řadič CD-ROM pro A1200	2.900,-
Redukce Amiga-VGA monitor	390,-
Koprocesory	tel.
Videodigitizery	od 5.490,-
Scanner 800 DPI !!!	5.990,-
Alfa Scanner color, 256 tis. barev	12.990,-
Myš Amiga 400 DPI (perfektní)	320,-
Monitor PHILIPS	9.850,-
Libovolné jiné příslušenství	tel.

Literatura AMIGA

Uživatelská příručka II (420 str.)	250,-
Amiga Profi + disketa	299,-
Assembler 68000 + disketa	169,-
Amiga a pevné disky	79,-
Amos Basic + disketa	219,-
GFA Basic + disketa	250,-
Protracker	79,-
Amiga Hardware	99,-

Software AMIGA

Účetnictví pro Amigu (nejlepší na trhu)	1.990,-
Softwarový paket (Deluxe Paint IV-AGA, Denis, Oscar, Print Manager)	990,-
ČS vektorové fonty pro Pagestream 2.X, DPIV apod., více jak 130 druhů	1.990,-
ČS fonty pro Broadcast titler, Scala	2.500,-
ČS prostředí a tisk (KS 2.X a vyšší)	190,-
Sada disket s příklady pro Amos (3ks)	199,-
Protracker 2.3 komplet	99,-
Nástroje + songy (11 disket!!!)	490,-

Hardware doplňky

CD ROM

SONY 33A	5.490,-
MITSUMI triple speed	6.690,-

Tiskárny

EPSON LQ 100	6.990,-
Laser Star LS-5	19.990,-

Hry shareware

Velký výběr her pro PC a Amigu

Výukové programy

Pro Amigu i PC (5 - 8 tř.)
Zeměpis, Přírodopis, Dějepis á 199,-

Záruka 1 rok (Amiga 6 měsíců)
Dodáváme i libovolnou jinou výpočetní techniku a příslušenství.

vyžádejte si kompletní ceník

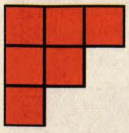
rozsáhlá nabídka pro dealery

PC

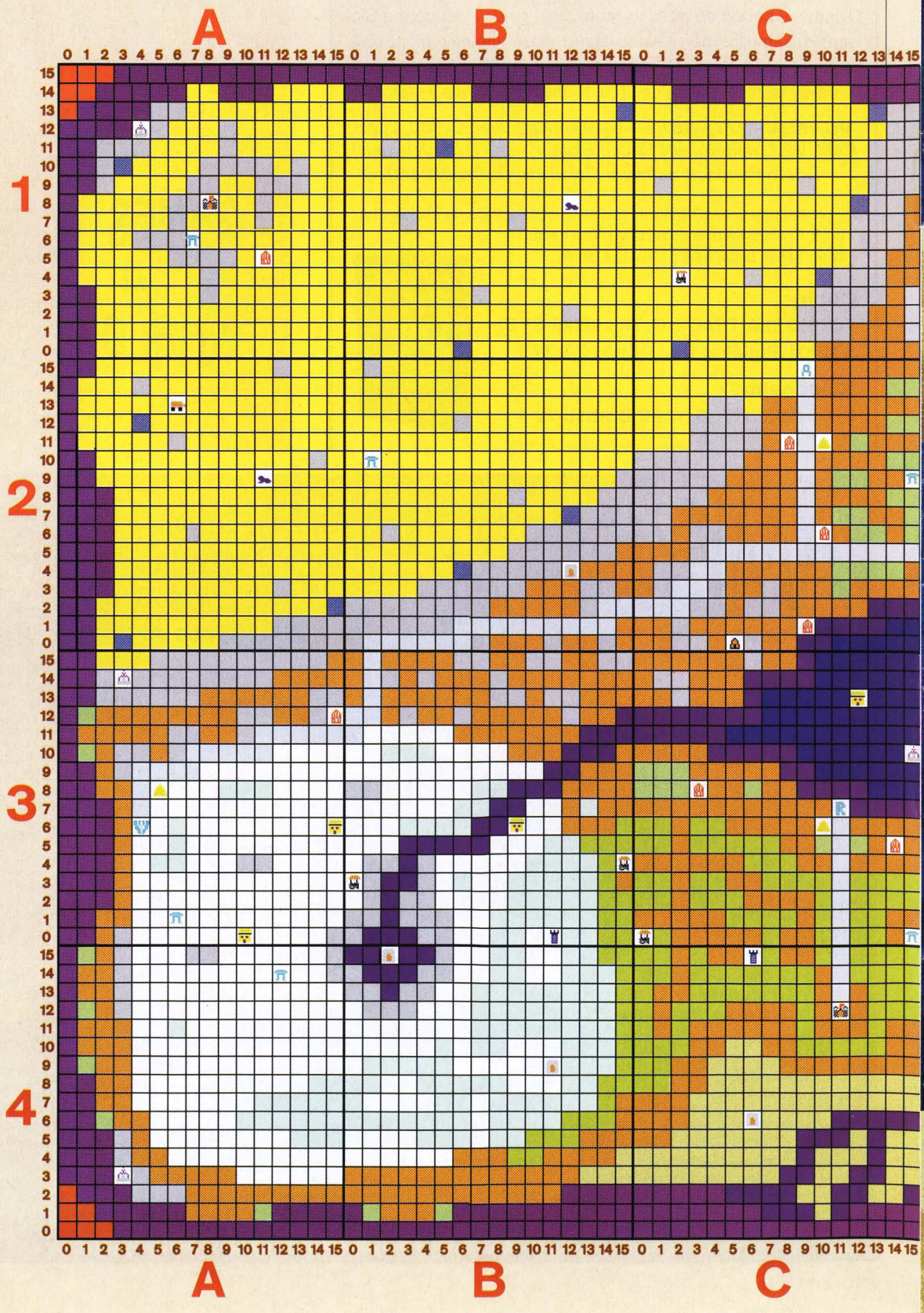
Clouds of Xeen

Might & Magic IV

- Vesmír, obklopuje celý svět. Při skoku do tohoto místa následuje smrt
- Hory, přez ně jen se znalostí Mountaineer (učí v Rivercity)
- Spálená země, nachází se jen v okolí Lávových polí
- Lávová pole, při přechodu ubývají Hit Pointy
- Lávový kopec, přechod tohoto pole je bez nebezpečí
- Džungle, její přechod jen se znalostí Path findera (učí ve Vertigu)
- Břízy, tyto stromy je možno přejít bez zvláštních znalostí
- Louka
- Cesta, přechod bez jakýchkoli zkušeností
- Hlína
- Poušť, přechod tohoto pole skupinu silně vyčerpává
- Oáza, vyskytuje se pouze na poušti, tam je možno spát
- Zimní les, přechod stejně jako Džungle
- Zimní krajina
- Bažina
- Řeka, přeplavat jen se znalostí Swimmera (učí v Rivercity)
- Hluboká voda, přeplavat pouze s kouzlem Walk on water



- Aktivátor, v každém rohu světa je jeden, aktivace nutná jen pro pátý díl



VŠEOBECNÉ POKYNY:

Pokud obejdete všechny skřítky Ročních období, dostanete 150 000 experiencí. Skřítkové Vám zadají celý úkol od začátku, ale zkušenosti dostanete jen po prvním kole. Po každém obejití skřítků se postavám upraví jakékoli nesrovnalosti ve věku. Např. pokud jste v castle Basenji přečetli scroll of aging, která přidává postavě 5 let věku, po obejití skřítků se věk upraví do původní podoby.

VŠEOBECNĚ K OCHRANÁM:

Ochranná kouzla jsou dvojího druhu - dílčí a komplexní. Dílčí je Protection from Elements, která chrání vždy jen před jedním druhem útoku a to před elektrikou, chladem, ohněm a jedem. Je silnější než komplexní ochrana, ale trvá déle její celkové zapnutí. Je dobré chránit se jedním druhem ochrany, pokud jdete do nebezpečné země (např. v ledové zemi se chránit před chladem atd.). Je dobré chránit se proti soupeřům, pokud bojují kouzelnými zbraněmi (uvedeno v řádce Nepřátelé).

Mraky:

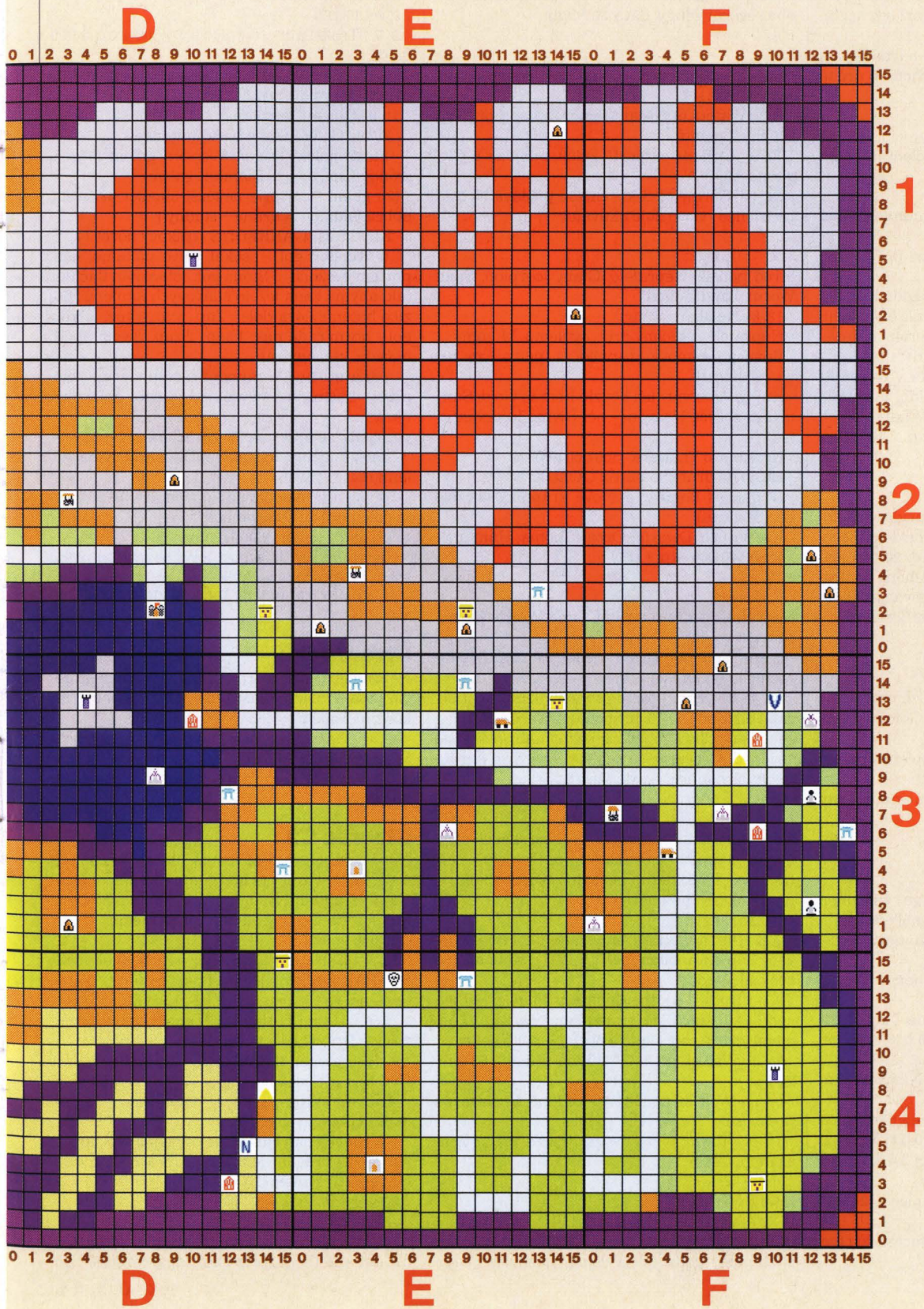
Mračna a mračné světy jsou pokračováním každé věže. Pokaždé si musíte zapnout levitaci a sledovat pozorně čas, protože začátkem každého dne se levitace (a i každé jiné kouzlo) vypíná. Potom následuje rychlý let bez padáku.

Levely:

Ve hře lze dosáhnout pouze 20. levelu, peníze pro trénink se zvyšují s každým levelem. Jsou zde dvě místa, kde lze dosáhnout umělého stálého zvýšení levelu: socha v Golem Dungeon a studna v Shangri-la. Obě místa přidávají permanentně jeden level. Doporučuji použít tato místa až nakonec po natrénování 20. levelu.

Studny ve městech:

Studny se vždy aktivují až po splnění úkolu ve městě. Předtím je nebezpečné z nich pít. Pokud jsou ve městě dvě studny, jedna je falešná a doporučuji použít Day of Sorcery. Hlavy na rámu odkývají dobrou nebo špatnou volbu.



- Pyramida, slouží k přepravě mezi čtvrtým a pátým dílem hry (jen pokud jsou nainstalovány společně

- Věž (Tower), ke každé je potřeba najít speciální klíč. Na věž v posledním patře navazují mračna (clouds), která je možno projít s kouzlem Levitation

- Podzemní kobka (Tomb), ke každé je třeba speciální Kámen Otevření (Stone)

- Dům, (Outpost, camp), žijí v něm buď lidé, nebo zrůdy (v tom případě je za zničení odměna)

- Fontána (fountain), její vody dodávají po napití zázračné schopnosti

- Stan, vždy v něm bydlí lidé, zadávají úkoly

- Chrám (Shrine), podobně jako studna dodává vyšší ochranu, zvětšuje odolnosti (resistence)

- Studna (well), funguje stejně jako fontána

- Provoz, bydlí v něm lidé, zadávají úkoly

- Štola (Mine), v některých bydlí Dwarfové (tam se dá těžit zlato), v jiných Orcové - za jejich zničení je odměna

- Hrad (castle), jsou jen tři, v jednom sídlí král, v druhém vlkodlaci, třetí se dá koupit

- Sfinga (sfinx), jsou jen dvě (na poušti), druhá je jen pro pátý díl

Teleportovací systémy:

Zrcadla pro přepravu jsou v každém městě s výjimkou Shangrila. Nejsou v žádném hradu. Pro alternativní přepravu je zde kouzlo Town Portal a Lloyds Beacon. Při prvním přesunu do jistého místa vás zrcadlo přepraví vždy, podruhé musíte jít pěšky (to platí jen pro věže a tomby).

Membership:

Membership neboli členství je v každém městě. Zapsání se je nutné, pokud chcete v městě nakupovat kouzla (členství určitého města se zapíše do Awards).

Souřadnice:

Mapa je tvořená sítí souřadnic o velikosti 16 x 16 polí na jeden čtverec, přičemž výchozím bodem je 0,0 vlevo dole.

Mapa pro města (souřadnice v návodu) jsou až na výjimky stanovovány pro vchod do určité místnosti.

Čtverec: A1

Nepřátelé - Sand Worm, Sand Golem (5 gemů za zabití)

levý horní roh - aktivátor

4, 12 - Waters of Great Power - studna přidává 250 Hit Pointů

7, 6 - Shrine of Energy - chrám přidává 50 energy resistance

11, 5 - Stan Arie the Apprentice - zadá úkol donést z Castle Basenji (A1,8.8) Scroll of Insight, za donesení odměna: 750 000 Experience, Jeweled amulet of the Northern Sfing (B1, 12.8)

8, 8 - Castle Basenji: nepřátelé - Werewolf (způsobí Disease), Wizard (250 goldů, 25 gemů), Cult Leader (450 goldů,30 gemů) V hale : Scroll of Electricity - dá 5 000 exp., 10 elec. resistance,zvýší věk o 3

- Fire
- Magic

(Každá listina dá experience a přidá věk. Toho se lze zbavit tak, že postupně obejdete všechny Druidy ročních období.) Poklad: 20 000 goldů, 1 000 gemů. Heslo do druhého patra: THERE WOLF. Podzemní kobky: osvobodit lidi - 10 000 exper., 3. patro - uprostřed Scroll of Insight

Čtverec A2 :

Začátek pouště, spát je možno pouze v oázách.

Nepřátelé: Sand Worm, Sand Golem (5 gemů), Giant Scorpion

11, 9 - Sfinga (vstup pouze při spojení s pátým dílem hry - Darkside of Xeen).

6, 13 - Vůz Saula the Praymastera - naučí Pray za 10 000 goldů.

Čtverec A3 :

Ledová země, spát jen mimo led.

Nepřátelé: Cyclop (1 300 g, 5 ge, způsobují confused - vyspat se), Ninja (50 g, nejlépe Lightning bolt), Snow beast (nejlépe Fantastic Freeze)

3, 14 - Fountain of Great Protection - dává 30 Armor class

15, 12 - Kai Wu the Monk - zadá úkol zničit Ninji (dojít k Pagodě): odměna 75 000 exp., naplní batohy jídlem

15, 6 - Pagoda - po vymlácení Ninjů se tam Mnich nastěhuje

10, 0 - Glom the Gnome King - zadá úkol zničit Cyclopy (na A4, 10, 8), odměna : 100 000 exp.,

6, 1 - Winter Druid - jeden ze čtyř Druidů ročních období

8, 14 - Barbarians camp - za zničení 25 000 exp.,

5, 8 - Pyramida - slouží k teleportaci mezi čtvrtým a pátým dílem hry

4, 6 - Winterkill

Rozloha : 14 x 14 polí

8, 13 - Random the Mayor: zadá úkol zničit duchy: odměna 500 000 exp., titul

Duchové: 3 vlny - 1. Spirit bones, 2. Polter foul, 3. Ghost rider

Pravidla na ničení duchů: 1. Zničit všechny duchy (pozor na tajné místnosti! duchy zničí magická zbraň, gemové kouzlo nebo nejlépe lahev Potion of holy words)

2. Zazvonit na jižní zvon

3. Navštívit Randoma (8, 13)

4. Opakovat dokud nezničíte všechny vlny

3, 8 - Casper the Guildmaster - Membership (členství) za 1 000 g,

7, 5 - Mindmeld Guild (kouzelnictví)

Studna: aktivuje se po dvojitém zazvonění na oba severní gongy: dává 50 Might

Čtverec A4 :

Nepřátelé: Cyclop (1 300 g, 5 ge, kouzlí confused - vyspat se)

3, 3 - Waters of Great Magic - fontána přidává 250 Spell pointů

10, 8 - Cyclops outpost - zničit, odměna u Gloma na A3, 10.0

12, 14 - Shrine of cold - chrám přidává 50 cold resistence - vlevo dole aktivátor

Čtverec B1 :

Střed pouště, Nepřátelé: Giant scorpion, Sand Worm, Sand Golem

12, 8 - Northern Sfing

Nepřátelé - všechny druhy golemů, Mummy

Bonusy - gemové krápníky (1. patro - za 100 ge. - šestkrát)

Knihy: Alchemi - učí kouzlo Item to Gold, Sun - učí Starburst, Heavens - učí Divine Interventional

Křeslo pro Thievera - 500 000 exp.

Heslo do druhého patra: GOLUX

II. patro - Bonusy: gemové krápníky (za 300 ge. - šestkrát)

Křesla pro: Dwarfa, Orca, Gnoma, Humana - každé 500 000 exp. + titul

Čtverec B2:

Nepřátelé: Giant scorpion, Sand Worm, Barbarian (25 goldů)

1, 10 - Summer Druid - jeden ze čtyř Druidů ročních období

12, 4 - Warzone - tomb pro nácvik boje s příšerami od levelu 1 - 10, při počtu příšer 1 - 20

! v této oblasti bohové zakazují nahrávání (save i load) ! Vítězství se zapisují, po výhře jste automaticky dopraveni do Vertiga

Čtverec B3:

Nepřátelé: Evil Archer (300 g, 10 ge., kouzlí elektřinou - zapnout Protection from Element - electric.), Ice Troll (nutné porazit v jednom kole, jinak si obnoví hit pointy)

Ninja (50 g)

9, 6 - Halon the Efficient - zadá úkol donést lávový kámen (molten lava - E2,7.11), odměna 150 000 exp., Widget

6, 3 - Thick Bark the Civilized - mluvící strom - zadá úkol zničit Ice Troly (camp na B4,2.7) odměna 75 000 exp., naučí kouzlo Super Shelter

15, 4 - Well of intellect - studna přidává 50 inteligenci

0, 3 - Well of accuracy - studna přidává 50 přesnosti

11, 0 - Tower (věž) - vstup pouze při spojení s pátým dílem

Čtverec B4 :

Nepřátelé: Evil Archer, Ice Troll

2, 15 - Cave of Illusion - v této jeskyni je možno si za gemy podstatně vylepšit vlastnosti skupiny. Celkově je však potřeba částka více než 1300 gemů.

Water Golem (5 gemů za zničení)

1. level: lebky učí za 10 gemů (Might, Int., Per., Luck, Accy., End., Spd. - vše 2x),o 2

2. level: učí za 20 gemů, zvyšují vlastnosti o 3

3. level: učí za 50 gemů, zvyšují vlastnosti o 5

4. level: učí za 200 gemů, zvyšují vlastnosti o 10, za částku 300 gemů prodají Enchant key to Tower of High Magic

Na pozici 14,13 je zátka: po vytažení (NUTNÁ síla vyšší než 50) se vypustí voda a je možný přístup k pokladům v podlažních dvířkách.

Guardian (5 ge.) Poklady: level 4 - 8.0, 11.3, 15.0 (používat kouzlo Teleport)

level 3 - 8.2,

level 2 - 2.1, tajná lebka MIGHT 3.14

level 1 - 11.8

2, 7 - Trolls lair - za zničení 20 000 exp., 5 000 goldů

10, 12 - Evil Archers camp - za zničení 20 000 exp., 3 000 goldů, 50 ge.

11, 9 - Golem Dungeon

- klíč je Golem Stone of Admittance

- Stone golem (8 ge.), Wooden golem (5 ge.), Iron golem (10 ge.), Diamant golem

(20 gemů - nejspíše nejtěžší chodící příšera - dobrá jakákoli ochrana + studny)

- KINGS MEGAKREDITS - celkový počet 14

- u Wooden gol. - osekat větve pákama, teleportem vyskočit, u Stone gol. - stisknout tlačítka tak, aby na zemi leželo 6 lávových kamenů (pozice butonů zleva dole - Zap., vyp., vyp.), u Iron gol. - horní řada pák: 1.zap., 2.zap., 3.vyp., spodní řada: všechny zap.

- páka na 19, 25 -zapnout a šlápnout na teleport v místnosti - ! vyrojí se všichni golemové naráz

- „šílený“ teleport na 28, 25 - all na začátek

- další teleport: místnost s Diamantovýma golemama

- přes další teleport na konečnou - zase všichni golemové ve dvou vlnách

- poklad v truhle: 3 000 gemů

- dotyk na sochu: titul, 1 level bezplatně navíc všem, teleport na začátek

14, 13 - HOLY BOOK Of ELEVKIND (na C2, 3.8)

Čtverec C1:

Nepřátelé: Giant scorpion, Sand Worm, Gargoyle (kouzlí Sleep - zasažený usne - probere ho kouzlo Awaken)

15, 11 - Gargoyles chest - pokladnice, naleznete SCARAB Of IMAGING

2, 4 - Well of Endurance - studna přidá 50 endurance

Čtverec C2 :

Nepřátelé: Ogre, Barbarian (25 g), Jouster (2 000g, nejlépe zmrazit kouzlem), Giant Scorpion

9, 1 - Captain Nystor - zadá úkol zničit Ogry (outpost na C2, 5.0), odměna: 40 000 exp., 20 000 goldů.

10, 6 - Carlawna the Cleric - zadá úkol vrátit SCARAB Of IMAGING od gargoylů (C1, 15.11), odměna: 75 000 exp, každého naučí Moon Ray

15, 9 - Autum Druid - Podzimní skřítek, jeden ze čtyř Druidů ročních období

8, 11 - Falagar the Wizard - zadá úkol donést Crystals of Piezoelectricity (V ASP v místnosti s Transformátorem na 8, 11), odměna: 75 000 exp., učí Megavolty

1, 8 - Barbarian camp - za zničení 25 000 exp,

10,11 - Pyramida - slouží k přepravě mezi čtvrtým a pátým dílem hry

9,15 - ASP

- Rozloha: 14 x 14 polí

- Nepřátelé: Snake Man (hadí muž,100 g),Guardian ASP (had, zničit Dancing swordem k do-

stání v kouzelnictví)
- Studna - přidává Hit Pointy
- Snake oil (5, 1) - Adam the Town Resident: žádá o záchranu města
- Scale House (5, 3) - Eve the T.R.: poradí zničit Transformer
- ASP Guild (5, 5) - Kouzelnictví
- Travel Pit (11, 3) - přepravní zrcadlo
- Sarah Slither the Guildmaster (6, 8) - členství za 500 goldů
- Přes písečné náměstí se musíte přenést pomocí JUMPu, levitace nestačí. Rada na pedestalech: Koule na náměstí nastavit dotekem tak, aby vlevo dole zůstala červená, vlevo nahoře modrá, vpravo nahoře červená a vpravo dole modrá. Pak je možno zničit transformátor.
- Transformer (8, 14) - za zničení 50 000 exp.,
- CRYSTALS Of PIEZOELEC. (8, 11)

Čtverec C3:

Nepřátelé: Killer Sprite (Confused - očarování - spraví pouze v chrámu, 6 ge.), Evil Ranger (500 g, 5 ge, Poisoned - kouzlo Cure Poison)

12, 13 - Medin the Fisherman - zadá úkol zabít Water Dragony (na jezeře jsou jen tři, kouzlí mrazem), odměna: 100 000 exp. + náhodná zbraň či brnění

15, 10 - Olympian Fountain - fontána přidává 10 Might, End, Spd, Accy naráz

3, 8 - Tito the Elf Priest - zadá úkol nalézt HOLY BOOK Of ELEVKIND (B4, 14.13), odměna: 60 000 exp, 25 000 goldů

10, 6 - Pyramida - pro teleportaci mezi 4. a 5. dílem hry

14, 5 - Danulf the Faery King - zadá úkol najít WAND Of FAERY MAGIC (D4, 8.14), odměna : 45 000 exp., 25 000 goldů

0, 0 - Well of Personality - studna přidává 50 Per.

15, 0 - Shrine of Magic - chrám přidává odlnost proti Magii o 50

11, 7 - RIVERCITY
- Rozloha: 30 x 30 polí
- Nepřátelé: Insane Beqer (žebráci, 1 g), Robber (200 g), Robber boss (400 g), Sorceress (kouzlí ohněm, 1 g, 15 ge), Yang Knight + Captain Yang (1 200 g)
- Studny: u žebráků - INSANE, na náměstí - 100 spell pointů
- Street Fighting (12, 12) - trénuje skupinu až do 15. levelu
- Pray N Pay (13, 21) - kostel, Donatio za 25 goldů
- Captain Nystor (16, 23) - půjčí loďku za 100 g
- Darlene the Swimmer (19, 23) - naučí plavat za 100 g
- Barok the Sorcerer (25, 20) - zadá úkol vrátit MAGICAL PEDANT (Riverc., 1.20), odměna: 80 000 exp, učí Enchant Item Spell
- Martin the Mountaineer (30, 30) - učí horolezectví za 5 000 g
- Magneto the Navigator (22, 30) - učí navigaci za 2 000 g
- Witchs Cauldron (7, 28) - kouzelnictví
- Vatawna the Guildmaster (25, 27) - membership (členství) za 500 g
- Bulls Tavern (19, 16) - hostinec, jídlo na 20 dní za 50 g, u stolů se dozvíš o Warzone
- Arnolds Gym (28, 1) - tělocvična, učí Bodybuilder za 1 000 g
- Martial Training (28, 3) - učí Armmaster za 300 g
- Lindons Temps (28, 6) - zaplatí za týden práce 100 g
- Rivercity Smithing (19, 9) - místní kovář
- Bank (18, 3) - banka
- poklady města: poklad žebráků - v každé truhle je 1 g a 1 ge, poklad čarodějek - 800 goldů, Baroks Magical Pedant, 5000 g, 200 ge, poklad robberů - 5000 g, 100 ge, PRICESS ROXANAS TIARA (do Burlocku), 1 000 g, poklad rytířů - 5 000 g, 100 ge, 50 000 goldů

Čtverec C4:

Nepřátelé: Evil Ranger, Killer Sprite, Swamp Thing, Mouchy

6, 15 - Tower of High Magic
- 1. patro: Flying Feet, Brew - Electricity, Cold, - zvyšují resistenci o 10
- pozor na zelená pole! Berou spell pointy.
- 2. patro: 2 truhly, Brew - Fire, Poison, cold, Electricity
- Sorcerer (360 g, 40 ge)
- 3. patro: 2x Poison brew, Energy
- Sorcerer, Fire Dragon (každého draka okamžitě zabije Scroll of Implosion) - 4. patro: Mysteries of Light - naučí kouzlo Prismatic Light, Art of Magic - naučí Prestidigitation Skill

KEY TO DARZOGS TOWER
- High Magic Clouds (mračna) - Clouds Golem (10 ge), Bubny (25.28, 16.10, 17.24, 4.21)

11, 12 - New Castle
- koupit od obchodníka za 50 000 goldů - dostanete klíč Deed To Newcastle
- při prvním vstupu najdete klíč Stone of a Thousand Terrors (na C4,6.6)
- při druhém vstupu Golem Stone of Admitance (na B4, 11.9)
- postavení každého patra se musí zaplatit Kings Megacreditama (viz Burlock)
- Wooden Golem (5 ge), prolézt všechny žebříky dolů
- Tréning do 20 levelu, Banka, Chrám (Donatio za 25 g), v sudech jídlo na 20 dní
- heslo do podzemí: LABORATORY
- kobky: sbírat Potion of the Gods (při boji dodá všem zpátky zelenou, i když jsou mrtví) - celkem čtyři
- 7, 4: XEEN SLAYER SWORD (jen s ním se dá zabít lord Xeen)
- studna - dodává 20 Armor class

6, 6 - Tomb of Thousand Terrors
- White tomb juice: 5 Luck, Yellow: Accy, Blue: Per., Orange: Intel., Purple: Spd, Green: End, Red: Might
- Ghoul, Tomb Terror (i v truhlách), Tomb guard (kouzlí magii)
- teleport na 3, 5 přenáší mezi Terrory, telep. na 9, 8 a 17, 8 a 1, 30 na začátek
- Stocks: 5 000 exper. (pouze pro prvního,kdo se dotkne)

1, 11 - Evil Ranger Camp - za zničení 10 000 exp.,

Čtverec D1:

Nepřátelé: Lava Golem (10 ge.), Acidic Dragon

10, 5 - Tower, věž pouze při spojení s pátým dílem hry

Čtverec D2:

Nepřátelé: Jouster (rytíř, 2 000 g, zmrazit kouzlem)

9, 9 - Dwarf Mines level 5 (D.M. popsány dále souhrnně)

3, 8 - Well of Might - studna přidává 50 Might

14, 2 - Joe Merchant - učí Merchant skill za 6 000 g.

8, 2 - Castle Burlock
- Mad Foul (Blázniví šašci - způsobují INSANE), CastleGuard (40 g) + Kings Guard (100 g) - objeví se po vyloupení státní pokladny)
- donést Princess Roxanas Tiara (West Tower 3. level, 2.1) - odměna 200 000 exp., 12 325 g., 192 ge. (pokud jej máte při první návštěvě, klikněte na postel 2x)
- East Tower - kobky: Black liquid přidává 10 Might, soupeři: Mad Foul, Castle Guard, Ice Troll, Fiery Dragon (nejlépe Implosion)
- 2, 7: Master Builder - královský stavitel, postaví patra NEWCASTLU za 5 Kings Megacreditů
- 1, 4: Artemius the Kings Advisor, chce osvobodit Crodaz Darzogs Tower, pak dá Excavation Permit (právo vlastnit hrad a kobky)
- Throne room: knihy - Astrologie, Linquist (zapíše se do skills, pokud jsi linquista, dokážeš rozluštit jakýkoli nápis, i na sochách)
- po schodech nahoru: Royal bedroom - poklady: 200 ge, 43 000 g.

Čtverec D3:

Nepřátelé: Water Dragon (pouze 3, kouzlí mrazem), Killer Sprite

3, 1 - Cave full of Blue Speckled Eggs - za zničení 10 000 exp.

10, 12 - Captain Nystor - půjčuje loďku za 100 g,

15, 4 - Shrine of Electricity - chrám přidává 50 resistenci

12, 8 - Ligono the Spirit - hledá skull (na D4: 2, 1), odměna: 40 000 exp., každému Recharge Item Spell

8, 9 - Sages Fountain - fontána přidává 10 intelekt a personalitu

4, 13 - Darzogs Tower
- 1. patro: Carnage Hand (10 ge), zelené pole bere spely,poklopy - 1 000 g. Nechodit prostředkem bez Day of protection (platí i pro ostatní patra)
- 2. patro: Darzog Clone (kouzlí elektrikou), zelená poleteleportují do 1. patra, Book of Speed - 20 speed, Personality, Endurance, Intellect, Might, Accuracy

Chest: 5 000 g, 500 ge, 50 000 g,
- 3. patro: Darzog (50 ge, pozor! Dokáže udělat ze soupeře kámen! - odčaruje Stone to Flesh), po otevření truhel následuje SMRT
- 4. patro: 4, 6 - Crodo (lze i Teleportem), 1 000 000 exp., poklad: 5 000 g, 100 ge

Darzogs Clouds (mračna)
- skokem z pole označeného jako Xeen 9 N se dostanete na Xeenova mračna a k jeho hradu (skočíte teleportem o 9 polí na sever).

Čtverec D4:

Nepřátelé: Stingers (mouchy, způsobují Weak - vyspat se), Swamp Thing (tuhý strom, dlouho vydrží, ale moc neublíží), Zombie, Skeleton

15, 15 - Celie, pokud nemáte skill Pathfinder, doporučuji skákat z vody na 13, 15, zpátky do vody z D3, 15.0, 5 000 exp., zajít za Derekem na F3, 4.5

14, 8 - Pyramida - pro teleportaci mezi 4. a 5. dílem

13, 5 - NIGHTSHADOW
- rozloha 14 x 14 polí, nepřátelé: Bad Queen, Gnome Vampire (Frost Biting nebo Freeze)
- Na stromech rostou Gemy
- Coffin - truhly: 999 g.,
- 5, 1: Treasure Trove: upíři, 3 truhly
- 4, 4: Gnome Home: upíří domov
- 14, 11: Count Du Monay The Guildmaster - členství za 250 g.
- 12, 8: Moon Guild - kouzelnictví
- Count Draco - rakev: pro otevření je třeba nastavit sluneční hodiny na 9 hod., počkat na noc a otevřít rakev, vypnou se spely, 50 000 exp., 99 999 g.
- studna: přidává 10 levelů dočasně

8, 14 - Wand of Faery Magic (donést na C3,14.5)

2, 1 - Ligonos Missing Skull (donést na D3,12.8)

12, 3 - Mirabeth the Mermaind - donést Elixir z Jak Stone (dá klíč Jak Stone Of Opening na E4: 4, 4), 250 000 exp., + 5 personality všem

Čtverec E1:

Nepřátelé: Lava Golem, Acidic Dragon

14, 12 - Cave of Dragon
- na křižovatkách dračí pokladničky - přeska-

kovat teleportem
- na náměstích draci: Frost Dragon (Xeens pet - kouzlí mrazem), Fire Dragon
- poklady: 13 pokladů 25 000 g a 500 ge,
- knihy dračích umění: na první nutná inteligence více než 50, na posled. přes 150
- Dragon King (dračí král) - nepůsobí na něj žádná magie, doporučuji napít se ze studny na accuracy + 50, ochrany
15, 2 - Cave of Volcano
- Devil (kouzlí mrazem), Demon (kouzlí ohněm)
- poklad z truhel: pouze v levé zadní truhle (90 000 g, 666 ge), ostatní explodují
- v prvním patře skočit z políčka 14, 9 teleportem o 5 polí na západ - 3 demoni, za zničení lebky 250 000 exp.
- level 2: páky vytvoří přechod přes lávu
- sestup dolů: tajné město SHANGRI-LA
- lze se do něj přenést i zrcadlem, aniž byste ho předtím objevili
- studna přidává + 1 level všem (permanentně)
- 15, 3: chrám, donatio za 100 g,
- 14, 8: kovář
- 14, 13: hospoda, jídlo na 40 dní za 100 g, je dobré zeptat se lidí
- 0, 3: ve městě se dají naučit naráz všechny skilly za 100 000 g, nedoporučuji, naučí 16 disciplín,které můžete získat venku, ale jen jednu novou (Targeter)
- 0, 11: membership zadarmo
- 0, 7: kouzelnictví
- ve městě není zrcadlo pro přenos, navrhuji nastavit si Lloyds Beacon

Čtverec E2:

Nepřátelé: Hydra (jsou jen 4, použít Xeenův meč), Lava Golem
3, 4 - Well of Speed - studna přidává 50 speed
13, 3 - Shrine of Fire - chrám přidává 50 fire resis
9, 2 - Chata orců - 1 000 exp
7, 11 - Ever hot Lava Rock - donést Hodináři na B3: 9, 6
1, 1 - Dwarf mines level 4
9, 1 - Dwarf mines level 3

Čtverec E3:

Nepřátelé: Stingers (mouchy, kouzlí elektrikou), Zombie, Skeleton
14, 13 - Chata orců - 1 000 exp., 200 g,
11, 12 - Oslo the Observant - učí Spot Secret Doors za 500 g., (dá se naučit zadarmo v minách)
9, 14 - Elemental shrine - chrám přidává 20 fire, elec., cold a poison resist.
3, 14 - Spring Druid - jarní skřítek, jeden ze čtyř skřítků Ročních období
8, 6 - Waters of Magic - fontána přidává 25 spelů
3, 4 - podzemní kobky pro pátý díl (vůbec nejrozsáhlejší podzemní bludiště)

Čtverec E4:

Nepřátelé: Skeleton, Zombie
9, 14 - Horrible shrine to undead - za zničení 5 000 exp.
5, 14 - Whistle bones - kosti, donést na F3: 9, 6 Orothinovi, aktivuje sochy
4, 4 - Temple of Yak (klíč dá Mirabeth the Mirmaind na D4, 12.3)
- Skeleton, Cleric of Yak (8 ge., kouzlí elektrikou), Yak priest (400 g, kouzlí ohněm), Yak lich (v coffinech - 5 000 g, zabije je Holly words), Yak Master (2, 28)
- Knihy: učí Light spell, Acid spray, Sparks, Hypnotize
- Altar: 5 000 exp., Yak pool - nekoupat se (death + exp.)
- celkem 8 KINGS MEGACREDITS
- ELIXIR OF RESTORATION (30, 25) - donést Mirabeth

Čtverec F1:

Nepřátelé: Lava Golem
- v pravém horním rohu aktivátor - pouze pro propojení 4. a 5. dílu hry

Čtverec F2:

Nepřátelé: Orcové (10 g. - prasata)
13, 3 - Orc pilage - 10 000 exp.
12, 5 - Orc pilage - 10 000 exp., (prasaty nejhustěji osídlená oblast)

Čtverec F3:

Nepřátelé: Orcové (10 g), Giant toad (obří ropucha), Zombie, Skeleton, Snake
7, 15 - Dwarf mines level 2
5, 13 - Dwarf mines level 1 - Souhrnně DWARF MINES:
- Mad Dwarf (75 g, 2 ge - Shrapmetal, Energy Blast), Bat Giant (netopýři), Pavouci, Clan Sergant (120 g, 3 ge), Clan King (500 g, 10 ge, - dokáže uspat skupinu - Awaken), Tiger mole (krtek)
- Yellow liquid - Accuracy + 2 (vše permanentně)
- Blue - Personality +2
- White - Luck +2
- Red - Might +2
- Orange - Intellect +2
- Green - Endurance +2
- Purple - Speed +2
(tyto barvy platí pro jakýkoli nápoj, vždy přidávají to samé)
- Cestovní kódy Dwarfů pro vozíky: Mine 1-5, Alpha, Kappa, Theta, Omega
- Poklad krále Dwarfů: 1 500 g, 100 ge
10, 13 - VERTIGO
- rozloha města: 30 x 30 polí
- Nepřátelé: Sliz, Kobylky (Doom Bug)
- Studna - obnovuje Hit Pointy
- 11, 16 - Mylos Maps - učí Cartography za 100 g
- 20, 10 - Gilberts Hexes - kouzelnictví
- 10, 8 - Thylons Training - trenér do 10. levelu
- 19, 17 - Bank of Xeen - banka
- 15, 21 - Simple Temple - chrám, donatio za 10 g
- 6, 29 - Joes Storeroom - skladiště, jen sliz a kobylky + zpráva o zboží
- 25, 11 - Jail - věznice, pokud se pokusíte ukrást krychle u kováře a máte špatného robera, na rok si tady dáte oddych
- 18, 4 - Lady Geraldines Tavern - hospoda, jídlo na 5 dní za 10 g
- 13, 4 - Normans Ironworks - kovárna
- 25, 26 - Rinaldo the Ranger - učí Pathfinding (dokážeš procházet džunglí) za 2 500 g
- 11, 18 - nejdříve je tam Joe Merchant (odstěhuje se do lesa), pak Out of business
- 14, 5 - Gunther the Major - zadá úkol osvobodit Vertigo (5 000 exp., 4 000 g, 50 ge) a Dwarf Mines (50 000 exp.)
- 16, 11 - Vern the Guildman - membership za 25 g.
- na stromech v tomto milém městě rostou PENÍZE!
12, 12 - Fountain of Protection - fontána dává 5 levelů armor class
9, 11 - Myra the Herbalist - chce Pyrna root (kořen pyrny -v lesíku na F4), za něj dá 5 kusů Potion of Antidotes (lze prodat u kováře za 150 g)
8, 10 - Pyramida - slouží pouze při propojení mezi 4. a 5. dílem hry k teleportaci
4, 5 - Derek the Ranger - hledá Celii (na D4: 15, 15), odměna 20 000 exp., 2 000 g
0, 1 - Fountain of Ability - fontána přidává dočasně + 5 levelů
7, 7 - Waters of Power - fontána přidává 25 Hit Pointů
14, 6 - Shrine of Poison - chrám přidává 50 poison resis.
12, 14 - Chata orců - 1 000 exp.
1, 7 - Whishing well - studna za jednu minci přidává 60 luck
9, 6 - Orothin - hledá whistle pro sochy (na E4: 5, 14) odměna 15 000 exp., sochy potom učí Cure Poison (12, 8) a Cure Disease (12, 2)

Čtverec F4:

Nepřátelé: Giant Toad, Snake, Skeleton, Zombie
- na louce u lesa a v břízách roste Pyrna root
9, 3 - Valia - zadá úkol donést z Witchs Tower roh (Alacorn) jednorožci Falistě, dá klíč, odměna: 60 000 exp.
10, 9 - Witchs Tower
- Goblin (5 g), Witch (5 ge)
- lebky učí za 1 gem a více, CAGE - osvobodit lidi (5 000exp.),
- heslo k tajným dveřím u lebky: ROSEBUD (tam je ALACORN)
Witch Clouds (mračna)
- Harpy
- používat Protec. from element - elec., sbírat drahokamy
- Harpy nest: za zničení 5 000 exp., (27.20, 22.28, 4.27, 8.7 , 4.19)
- Sochy (nápisy na nich přečtete pouze se znalostí Linquist - učí v castle Burlock) (27.9, 27.25, 3.25, 3.9)
- v pravém dolním rohu je aktivátor pro spojení 4. a 5. dílu hry

CLOUDS OF XEEN (Mračna Xeena)

- dostanete se na ně z Darzods Tower skokem o 9 polí z vyznačeného místa
- Cloud Golem (10 ge), Roc (havrani-Xeenova osobní letka)
- Roc nest: 5 000 exp. (5.5, 28.27, 27.29, 29.28,28.30, 30.30)
- Stany: v nich dostanete klíče ke Xeenovi (12.22 - Accy doll, 15.24 - Might, 11.25 - Endurance, 14.26 - Speed, 12.29 - Xeenův klíč - jen pokud máte všechny ostatní)

XEENS CASTLE

- do hradu je možno se dotat dvěma způsoby: do zrcadla napíšete Lord Xeen a to vás přenese přímo pod palbu Xeena. Druhý způsob je získat všechny klíče a dojít do Xeenova hradu. Doporučuji používat druhý způsob.
- pokud chcete zabít Xeena, musíte mít Experimental Xeen slayer sword (najdete jej v podzemí Newcastlu). Bez něj Xeena nezabijete, protože je to pouze holovizorní projekce robota.
- Xeenův hrad, level 1:
- Guard - roboti chránící Xeena
14, 14 - Poison aktivátor - udržuje ochranu pater pomocí jedu, za zničení je 200 000 exp.
1, 14 - Cold aktivátor - ledová ochrana
level 2, 3: pouze Guardi
level 4: Guard, Xeens pet (Frost dragon - stačí Implosion), Xeen
- věže: 12, 1 - Electricity aktivátor
3, 1 - Fire aktivátor
- střed hradu: 11, 11 - aktivátor obnovující strážce
- přepravu zajistí po zabití Xeena zrcadlo, jehož nalezení je hlavním úkolem celé hry. Přejeme příjemné demo.

Dodatek: pokud se Vám při hře stane, že se uzavřou určitá města a oblasti, způsobil to nejspíše nekvalitní ovladač myši (např. TARGA MOUSE).

Tyto tajné informace byly sepsány mnou.
Nazdar.

(M.K. AND M.T.) ■

Monitory pro Vaše počítače

JRC®

Pro Commodore Amigu a Atari Falcon se dají použít kromě klasických RGB monitorů i monitory VGA, známé z počítačů řady PC. Tyto monitory bohužel nedokáží zobrazit nižší rozlišení počítače, ve kterém běhá většina her i některých programů. Existují však monitory, které dokáží obojí. Tyto monitory se automaticky přizpůsobují obrazovému signálu počítače. Jedním z nich je:

MICROVITEC 1438

14 palcový Multisync VGA monitor vhodný pro jakýkoli počítač. Monitor dokáže zobrazit všechny jeho stardardní grafické módy. Maximální rozlišení je 1024*768 prokládaně (interlace) a 800*600 neprokládaně. Horizontální frekvence 15 - 40 kHz a vertikální 45 - 90 Hz. Monitor splňuje nejpřísnější normu na vyzařování škodlivého záření MPR II.

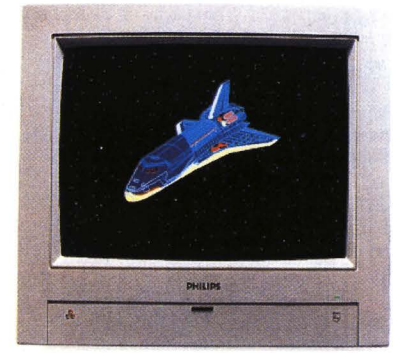
15490,- vč. DPH, 12594,- bez DPH

Z RGB monitorů, použitelných pro Commodore Amiga, C64, Atari ST, Falcon, Jaguar, Atari XE, ale i videokameru a videorekordér Vám můžeme nabídnout:

PHILIPS CM 8833-II

14 palcový RGB monitor je určený převážně hráčům. Je ale vhodný i pro práci s videosignálem. Zobrazuje v obyčejném PAL/NTSC rozlišení, maximálně 600*300. Vertikální frekvence je 47 - 62 Hz a horizontální 15 kHz. V monitoru jsou zabudovány stereo reproduktory. Lze jej bez obtíží připojit k počítačům Commodore Amiga, Amiga CD 32, C64, Atari ST, Falcon, Jaguar, Atari XE, ale i k videokameře a videorekordéru. Monitor má brilantní obraz a dokonalý zvuk.

9890,- vč. DPH, 8041,- bez DPH



Obzvláště výhodné ceny monitorů při nákupu v kompletu s počítačem:

MICROVITEC 1438 + Atari Falcon 030/4 MB	**42490,-** s DPH
PHILIPS 8830-II + Atari Jaguar + hra	**20990,-** s DPH
PHILIPS 8830-II + Amiga CD 32 + hra	**16990,-** s DPH

ALERT

specializovaný časopis pro Atari XE, ST, Falcon a Jaguar. Prodej u našich dealerů. O předplatném se informujte přímo u nás na tel. 02/354979.

30,-

JAGUAR™

Nové hry:
Alien versus Predator,
Club Drive,
Casumi Ninja

Jaguar + hra
12490,-

JAGUAR + PHILIPS = DOKONALÁ PAŘBA!

PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

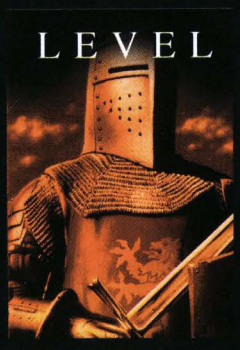
⇦ Maloobchod
Prodej na dobírku
a velkoobchod ⇨
(slevy pro obchodníky)

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

Jak bude vypadat první strana LEVELu?

?

?



?

To jsem teda zvědavej!

Nulté číslo vyjde počátkem prosince.